
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

ISBN 7-114-04080-6



GAME BOY是寿命最长的游戏机

从89年问世已超过十年，在诸多次世代机的夹击下，

至今仍旧生机盎然，

以方便、灵巧、便携行于世。

象一株骄傲的小草，拥有它脚下的一片土地。

GAME BOY又是销量最大的游戏机，

至今全球销量已超过一亿台。

这不但在游戏业，在整个电器业以单一机种取得一亿的

销量也堪称奇迹吧！

“游戏的本质就是好玩”。

GAME BOY没有眩目的色彩而直接锲入这一主题，并因

这一思想而熠熠生辉。我们因而才体悟到：

简单就是美，GAME BOY证明给你看。

ISBN 7-114-04080-6/TP·00125

定价：23.00元(上、下册)

GAME BOY权威读本第5弹

20世纪 GB全书(下)

2001.10

次世代丛书

人民交通出版社

20 世纪 GAME BOY 全书

《电子游戏软件》杂志社编著



人民交通出版社

图书在版编(CIP)数据

20 世纪 GAME BOY 全书/电子游戏软件杂志社编著. - 北京:人民交通出版社,2001.9

ISBN 7-114-04080-6

I.2··· II.电··· III.游戏卡——简介

IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 071286 号

20 世纪 GAME BOY 全书

《电子游戏软件》杂志社　编

人民交通出版社出版发行

(北京和平里东街 10 号)

北京新华印刷厂印刷

开本:740×900　1/32　印张:19.75 字数:420 千字

2001 年 10 月第一版　2001 年 10 月第一次印刷

ISBN 7-114-04080-6 定价:23.00 元(套)

目 录

(下册)

游戏类型中英文缩略语对照表

	英文缩写	英文全称	中文含意
游戏类型缩略语	ACT	ACTION GAME	动作游戏
	SLG	SIMULATION GAME	模拟仿真游戏
	RPG	ROLE PLAYING GAME	角色扮演游戏
	A · RPG	ACTION ROLE PLAYING GAME	动作角色扮演游戏
	S · RPG	SIMULATION ROLE PLAYING GAME	模拟角色扮演游戏
	FTG	FIGHTING GAME	格斗游戏
	S · FTG	SIMULATION FIGHTING GAME	模拟格斗游戏
	STG	SHOTING GAME	射击游戏
	SPG	SPORT GAME	运动游戏
	RAC	RACE GAME	赛车游戏
	AVG	ADVENTURE GAME	冒险游戏
	PUZ	PUZZLE GAME	益智游戏
	TAB	TABLE GAME	桌上游戏
	ETC	ETCTERA GAME	其它类游戏

20 世纪名作攻略大特辑

GB 最辉煌的十年无疑是 1990 年到 2000 年这十年间，其间推出的名作不计其数。后面所收录的就是 GB 上的经典之作，共广大玩家攻略参考之用。





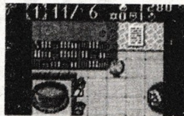
炼金术士玛莉

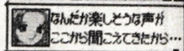
本作在各个机种上都有很大的人气，移植到 GB 上之后也按照惯例推出两个版本，分别是玛莉和依鲁篇，不过内容可是完全一样的喔。

GB	厂商:IMAGINEER	类型:RPG
	发售日期:1999.12.23	

炼金工作室的风采

这个游戏主要讲的就是玛莉与依鲁两个炼金少女进入妖精领学习炼金的事，不过由于两个人性格不同，所以玩起来各有各的特点。





玛莉和艾露的差别

设施等的地理条件，项目采取，参考书等没有差别，但《玛丽版》是土星版的《玛丽的工作室》、《艾露版》是 PS 版的《艾露的工作室》的续编，所以出场两方的性格的年龄设定等有微妙差别，当然也有出场一方的性格。即使同样的东西也有不同的。



妖精

两位主角都是在学校学习的炼金术士，最初虽然有很高的素质，但是还不会真正的炼金，不过只要好好教导，总有一天会成为最伟大的炼金师的。如果总让她们一味学习的话，也许会出现反抗情绪呢！





玛莉

扎鲁布的协会创立以来的学生，但现在毕业成为炼金术士，在一部是高名，她本来粗心大意的性格学生时代以来都没有改变。



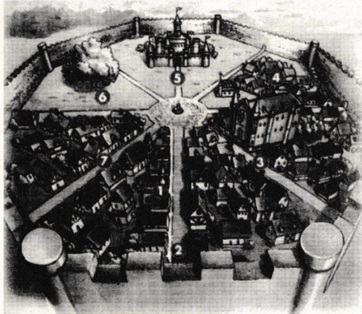
艾露

以高名炼金术玛丽为目标加入协会。毕业后现在开店，也有悠闲、轻浮的地方，但温柔、诚实谁都喜欢容易亲近的性格。



扎鲁街布局

玛莉和艾露一起住的是扎鲁布街，分成下面7个区，用方键选择移动，但如果按B按钮，可能直接选择飞翔亭和协会等的建物。



①工房区

在玛丽和伊早的工房，米利的工房等

②外门区

为出发采取项目的场所，除外门外还有宿舍、井、西阿的住宅等。

③协会区

在协会内有小卖部和图书馆，在校门外建石版

④教会、飞翔亭区

两种设施外有喷水的广场。成为街道人们休息的地方

⑤城区

在扎鲁区、斯古扎鲁国王住的地方，王室警备队加固保护。外面建有英雄像。

⑥妖精的木区

主要有大树，附近有池塘

⑦武器屋区

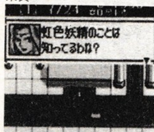
武器屋外，买卖项目的杂货店也有，还有继续去钟塔的阶梯，但不能进去。



扎鲁街设施介绍

学校

有3个区，因为在小卖店里卖使用品，参考书等器件。所以是很方便的地方，还有，如果从伊古利托老师卡片，则可以进入馆内的图书馆。根据流言，好像有秘密的图书馆，果真……





伊古利托
玛莉和艾露的恩师，有点可怕，但不乏爱心的老师。对主角有很大帮助。

哈鲁密娜
出现在《艾露版》，把伊古利托老师当作敌人的怪人老师。

鲁伊真
出现在《艾露版》，小卖店的店主，但有点发麻木。

阿乌拉
出现在《玛莉版》。小卖店的店主，很认真的女性。

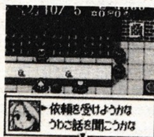


狄俄
飞翔亭的主人，提供各种各样的依赖，还是个情报提供者。

普利亚
狄俄的独生女儿，是个美人，性格好，街道上很受欢迎的女小生。有时有些直接拜托的事。

飞翔亭

如果在这调合或者采取接到的依赖台，则会得到相应的钱。在帐台的狄俄处可以花100枚银币听流言。通过这些流言，可以去相应的场所找到工作，要注意寻找。



武器屋



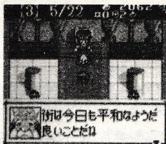
7个区，买卖冒险的装备武器，因为根据性格可以装备武器的规定，没有力气的妖精不能买重剑和铠，还有满踪件则可以用"00 2"钻石买，增加赚钱的手段。



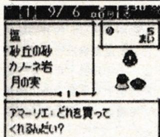
武器屋的主人
真实姓名不详，主要顾客是玛莉和伊露等符合条件的人。

城

在5区，在其他国让名字轰动的名剑手率领的王室警卫队常驻，和国土的拜见设有没有许可证的不能进去。玛丽和伊利利有许可证，但没有许可证的妖精怎么也拿不到许可，而且作为王室警卫队的一员的恩特鲁克和达古拉斯，经常在城边。



杂货屋



也在7区，武器屋邻居，豪爽的女主人亚玛利打理店铺。卖调合的材料和妖精调合的品种。由于关于那些品种和学校商店不同，要看清楚再买。还有，有时冒险者需要的特殊物品也会在这里找到，总之是个不来不行的重要地点。有钱后常来转转能找到很多好东西。

教会



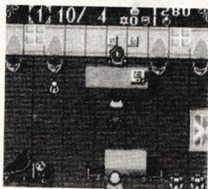
在4区，亚鲁迪那神供奉着，寻求信仰的人来到的神圣场所，在《艾露版》中作为祈祷地方伊露的朋友米鲁卡佑为修女常驻，但《玛莉版》只有神父，被当作治伤的地方，但并不是恢复实际上冒险减少的HP和MP。顺便说一下，玛莉对教会也没有什么兴趣。

旅店

在2区，虽然说是旅店，但一般只有玛莉和伊露能在这里住宿，妖精实际上并不能住在旅店中。外来的冒险者来这儿多，如果得到情报，发生事件则来这儿。在《玛莉版》有时行商者来，很少卖品种，在《艾露版》行商者工厂后面的房子。



其他



与不同的人相见听取情报扩大见闻，对于以炼金术士为目标的人来说很重要，通过和意外的人相见，可以读到新参考书，得到与炼金有关的重要情报等知识。所以，多到街头上走一走打听新的情报对于游戏的进展是非常重要的，多去街头走走吧！



游戏的目的



《玛莉版》和《艾露版》的游戏目的都是一样的，用4年或5年照顾妖精让它成为一名炼金术士，看似简单，其实可不简单。老实说，4年过去后游戏就结束了，但那四年怎样过的，是否能发生事件在追加事件，按情况再多追加一年，完成妖精的心愿。第四年的8月30日决胜负这一天又会有什么事呢？这一切都要看游戏的完成情况，并决定最后的结局。

游戏中的日常生活

1、读参考书

通过读各种参考书，加深对物品品种特性和调合方法的理解，如果平时偷懒的话则妖精也学会调合的速度与准确性都会大幅度降低。要想加深理解，就必需提高炼金术水平。

2、拿到物品

在学校或杂货店买到调合的材料，采购场所可以根据听狄俄的流言来增加了解，并买到特殊的调合物品。

3、在工厂调合

因为调合要有特定器具，所以有必要在学校的小卖店买，没有道具也可以，但成功率低。

4、接受拜托

为买装备品，最重要的东西当然就是金钱了。但平时得到的钱肯定不够用，所以在飞翔亭接受拜托赚钱，就是日常所必须做的事情了。

5、提高身份赚钱

在前面所说的日常活动中，如果作的很出色，则有可能提高身份价值，从而发生新的事件，读新的参考书，扩大日常行动的选择范围等。

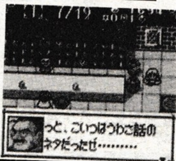
6、恩迪克

4年过去后，大概可以让妖精成为一名炼金士了吧！玛莉和艾露的指导到底被如何评价呢？



妖精的身份

炼金术评定标准



作为炼金术士的准备通过后重调合，获得经验值上升（参照 P29）经验值每积到 100 水平就会上升 1。水平上升则可以读到最好结束。根据炼金术标准的上升，攻击和防御等冒险者身份数值也上升。

能力解说

MP

调合时消费，消费数值由于调合品种和所需时间不同而有很大差异。休息的话，**MP** 则也会恢复。等级上升后 **MP** 最大值也上升。

打扫

打扫房间的能力，数值增加更快打扫干净房间，等级上升后该数值也会增加，有装备品的话也能增加。

幸运

数值越大调合的成功越高，等级上升该数值也会增加。

知识

如果达不到某些书所须的知识上限的话，就会有读不懂的书，数值提高后，可以加深对调合的理解。

经验值

在工厂调合，接受飞翔亭的拜托增加，每 **100** 点可提高一级等级。

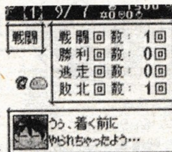
受欢迎

如果飞翔亭的拜托成功则数值增加，如果途中取消，或失败就会下降，所以要注意恢复疲劳度。

疲劳

反复调合的话会增加，疲劳高了则调合成功率会下降，疲劳恢复品种的数值会减少。

冒险评定标准



在序盘，作为妖精的冒险者水平低，没有护卫到远处采购到目的地时受到怪物袭击的事也有，如果雇强劲护卫则要付高薪，不划算。在游戏序盘，街边危险少的地方，把雇用费便宜冒险者带去是冒险者水平上升的秘决。

几次冒险时打倒敌人，作为冒险者水平上升，则即使妖精一人也可以去远处采购。因为去采购地方要花数天，和敌人作战概率也大，所以水平也易提高。不过有钱的话提高冒险者水平和友好度还是雇人好。

能力解说

HP

采购物品时和敌作战或回工厂时会减少，减少数值根据战斗次数和出去之前所提示的必要消耗 HP 而不同，使用 HP 恢复物品可恢复。

攻击

如果数值高，则打击敌人的力度增加，战斗会很轻松，等级上升数值会增加。装备强大的武器也能增加。

防御

如果该数值高战斗时所受伤会比较少，等级上升后数值也会增加，装备强力防具则会增加。

速度

数值高则容易逃走，等级上升后该数值也会增加，有装备品也能增加。

经验值

通过出外采购增加，每 100 点则使等级提升一级。

采购

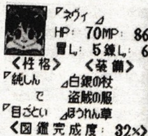
数值高则采购的数量增加，等级上升数值增加。有装备品也增加。

发现

可以发现物品的概率也高，等级上升数值增加。有装备品也增加。



妖精的性格



关于性格

妖精的性格被设定，初期的“天真”和“有效率”被设定，但在游戏中有少少改变，前者叫性格A，后者叫性格B，性格给妖精的各种各样要素影响。

性格A

选择交换品种时有影响。由被调合的物品属性决定的性格。性格A中包含反抗性格和上级性格在内全部是26种性格。

性格B

全部分成15种性格。提高炼金术等级和冒险者等级时的身份上升对数值会有影响。就是说15种之中，根据所属的性格，等级上升的倾向的不同，来决定性格的类型。

性格A控制游戏中的妖精的身份值并且影响性格B。除反抗期性格根据妖精的语言和发言内容同产生差别外，一直受性格A左右。

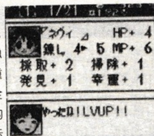
因为性格B对妖精的身份值产生直接影响，所以和性格A相比，关系更密切。

隐参数中通过数值高的2个项目的组合决定性格B根据性格B炼金术水平，冒险者水平的身份上升率变化。

特定的身份值上升对游戏进行，事件发生给予影响。



隐藏参数



对于妖精，在画面中存在隐藏参数，这些数值根据调合、冒险等行动上升，隐参数是妖精的性格B决定各种参数的重要要素。但在画面上这些项目和数值全部不表示，也就是在游戏中不能确认的数值。这项其实是培养最终的评定标准。

如果在身份画面的冒险者等级栏画面上，被表示为“采取，扫除”则隐参数与“采取”“打扫”同名，但内容却完全不同，区别是很大的。

能力解说

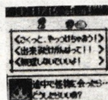


调合

通过进行调合增加，每调合一次品种就上升1(与天数，个数无关)

采购

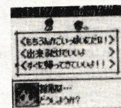
冒险前对妖精指示中，根据与采购有关的指示增加，通过指示的内容上升0－2。



战斗

冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示的内容上升0－2





逃走

冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示内容上升0－2。

观察

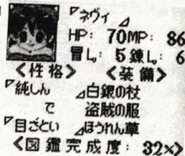
冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示内容上升0－2。

打扫

通过打扫房间增加，每打扫一次增加1(与日数无关)。

关于性格 A

性格 A 是由妖精的开朗和认真数的变化而发生像，下面表性格 A 变化。但这两个项目和各自数值在游戏画面上不表示。



开朗和认真的初值各自为 25，根据调合哪种项目，各自的数值变动，性格 A 变成各种各样。

性格 A 变动的原因

前页表中的开朗，认真数值变动的原因是调合项目属性。根据成功调合项目次数，数值像右表那样变化。例如，红属性项目的开朗，青尾性项目的认真都各自减少 1。按游戏后“013”中和剂和“064”中和剂的调合，每 10 次成功时，开朗和认真各自变为 25，性格 A 变为坦率。

反抗期性格

到了第三年的 9 月，反抗期事件发生，这时，性格 A 的 5 种反抗期中的某种变化，在事件之前，根据该当前次的表的哪种性格，反抗期性格向右表变化。性格 A 的“爽快”变成反抗期性格“顽固”。

通过这种反抗期性格事件的内容也变化，但通信项目交换时传给对方项目的倾向也变。

上级性格

如果平安地渡过反抗期事件，则让妖精长到上级性格。上级性格和前页的表的 R、S、T、U 相当的东西。其他性格同样通信时项目选择给予影响。由于数值变动正常性格回复。但一旦成为上级性格后可以再次成为上级性格。反抗期事件发生后，选择“放弃”则反抗期事件结束，自然也不会出现上级性格。这样，即使通过调合，“开朗”和“认真”的数值不会出现是下限 10，上限 59 的变化。

关于性格 B

性格 B“有效率”“有建设性”等表示妖精的理论上的资质，根据在下面说明的性格变化要因来决定。15 种中，该属哪种，冒险者水平和炼金术水平上升时，决定身份的哪个项目有多大的水平提升。

性格 B 变动的原因

在 6 种隐参数中，通过数值高的两项目组合。向右表那样决定性格 B，隐参数的采取和打扫数值高则性格 B 是家庭型的。相反性格 B 是艺术的，则表示隐参数的调合和打扫数值高。

因为性格 B 在身份画面上可以确认，所以看到这栏，隐参数的哪个项目的数值高也可以知道。

性格 B 对身份的影响

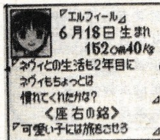
在要领中被决定的性格 B，在水平提高时，表示在画面上的参数的上升值被控制。看下表，性格 B 是有效率的，则水平提升时 HP + 4、MP + 6。相反攻击和快速等的参数变得难以上升。这样由于性格 B，水平上升时哪种参数决定有多大提升。

利用这点，也可能在某种程度上自己操作。如果想增大最大 HP 值，则性格 B 像成为野性的那样，即隐参数的采取和战斗的数值上升那样也可以行动。

玛莉和艾露的身份

不但是妖精，主角们也有身份。这与妖精的培养息息相关。

玛莉和艾露的身份项目是互通的。在身份画面上除了生日、身高、体重外还有关于妖精的评论和自己的座右铭。



总共可以更新四次评论

通常情况下，没过一年会出现一次评论，如果满足特殊条件而进入游戏的第五年，则一共将会出现四次评论，这些可是会对下一年培养妖精顺利与否起微妙作用的呀！

座右铭

表示玛莉和艾露的所持的信念。和上述的评论不同，在右表中表示的行动中，到那时根据采取最多的行动来决定座右铭。比如去飞翔亭听流言的次数比其他行动多，则座右铭成为"从所有的流言开始"。

行动和座右铭的关系

其实有些事情不用刻意去做，只要按自己的喜好去做自己的事就可以了，座右铭一年只能得到一个，所以今年的方针是怎样的就由你平时的行动决定了。

成长条件	座右铭
冒险次数多	让可爱孩子旅行
休息次数多	培养睡眠孩子
调合 LV1 项目次数	别忘记初心
调合 LV8 项目次数	极好的炼金术
调合成功率高	睡着等朗报
调合失败次数较多	失败是成功之母
调合 90%失败	智者千虑，必有一失
按时完成成依赖	信用第一
取消依赖次数多	无理是禁物
进图书馆次数多	努力学习
进武器屋次数多	武装点检不偷懒
进飞翔屋次数多	从流言开始
进入教会次数多	求教的信仰
旋转地球仪次数多	走遍世界
调查次数多	大满足

优点



又是一个在玛莉和艾露身份画面中没有显示参数，但该项目对游戏影响还是很大的，初期值是 30，最低值是 0，最大值是 100。

根据该数值，每年年尾发生的妖精的事件也会变化。

如果两个版本连接的话，年尾的时间也会变化

优点的变化要素

作为控制优点的数值要素，举下面的例子。

星の砂の作成

调合的成功率

成功率 70%以上的调合一次优点也上升 1，否则下降 1。

冒险前指示

25日かかって
成功率は67%だね！

根据冒险前后有关玛莉、依露的妖精的评论，决定优点数值增减。

事件

根据经历特定的事件，或者那时玛莉和艾露采取特定行动，优点数值增减。



避开对妖精来说是严格的选择，如果型平时注意妖精，这个数值就不会低到极端。想提高这个数值尽量很好地接在一起是必要的。

成功率高，即注意到进行可以见到妖精笑脸概率高的调合。

冒险前的指示

出门时妖精会问："这时怎么办？"根据这时有什么指示，妖精的隐藏参数中的战斗、逃走、观察、采取的数值变化。玛莉与艾露的能力也变化。

冒险前的指示和参数变动情况

项目	妖精询问	指示内容	妖精的隐藏数值	优点变化
战斗	遇到怪物怎么办？	尽量努力	战斗＋2　逃走－2	优秀－1
		不要勉强	逃走＋2　战斗－2	优秀＋1
采取	下一步怎么办？	尽量好些	采取＋2	优秀－1
		立即回来	采取＋1发现＋1	优秀＋1

冒险后的信息选择

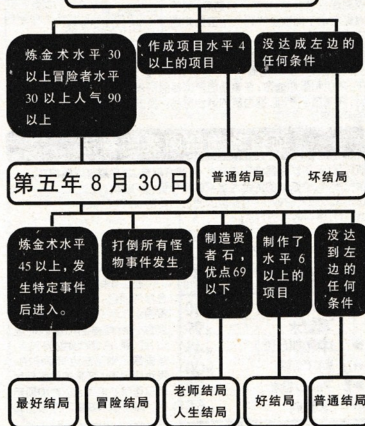
根据冒险回来的妖精对玛莉和依露的冒险的不同，将对能力产生不同的变化。

表情	指示内容	优秀	疲劳	高	认真	开朗
	1、好！做啦	0	－5	＋1	＋1	＋1
	2、我也高兴	＋2	－5	0	－1	＋1
	3、更加努力	＋1	－5	＋1	＋1	－1
	1、好，厉害	＋1	－5	0	＋1	－1
	2、培养方法	0	－5	＋1	－1	－1
	3、嗯，很努力	0	－5	0	－1	＋1
	1、很努力	＋1	0	0	＋1	＋1
	2、做完了吗！	0	0	＋1	－1	＋1
	3、手，没办法	0	0	0	－1	－1
	1、很努力	＋1	0	0	＋1	＋1
	2、这种地方	0	0	＋1	＋1	－1
	3、更努力点	0	0	0	－1	－1



结局的分支条件

4年间和妖精一起行动，但我的生活方式真的正确吗？等待我们的将是什么样的结局呢？其实控制结局的条件是通关时的水平和项目制成经验、参数的数值等，综合数值达到什么程度就会出现什么样的结局，而两个版本的条件还有些不同（看下表）。

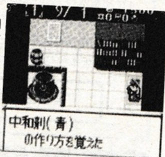




关于调和

作成法的知识

一定要加深对参考书的理解。"调合时不要担心失败，从开始以来没有顺利的人，可以轻松进行调合的流程"



调合流程

拿到项目，组合它们制出不同的项目。那是调合，调合的目的是赚钱，提高炼金术水平，看到最好结局，关于对炼金术不同缺少的调合加工先知道它的流程。

在工厂进行调合工作

调合时一定的时间和 MP 是必要的，因为不能边调合边做其他工作，所以和事件兼做，在事前自己调整时间表，通过以上工程调合的项目，在飞翔亭拿回，视为新的调合材料。反复调合得到经验值，提高炼金术水平。

项目与物品图表的看法

项目水平：不管易得到与否都是 0，调合越难，水平越有可能提高。
目标水平：是妖精的炼金术水平的目标值，影响调会成功率。
必要 MP/必要日数：一个项目的调合必要的 MP 和日数。
RECIPI：得到调合的方法。
TOOL：把调合的制作记录，把必要的调合器具记下。
MEMO：这里是那些妖精的记录。

ミスティカの葉 ×00
蒸留水 ×99
中和剤(青) ×45
魅了の粉 ×00
アルテナの水 ×00
栄養剤 ×00
2

在工作间的"项目"可以选择的项目一览，其它的项目都有。
属性：所有物品都在画面左边，红、绿、白、灰等色分开。
圣画像：物品左边有画像的，表示可使用。妖精的脸出现后表示可与妖精调合。E 的项目是，现在指示妖精们的项目装备。



项目与图表的看法

理解度

阅读参考书时，关于某某的知识等理解度有从 1 到 3 不同。
理解度 1：物品名字知道的表示，用印表示。
理解度 2：知道物品的状态，没有调合必要的物品。
理解度 3：物品实际调合时的状态。

No. 2 グラセン鉱石
アイラムレベル : 0
目標レベル : 0
recipe

关于时间效果

将某些物品隐藏一段时间，能够制出其它物品。这一方法最大好处是能选出前所未见的物品，但受经验值的限制。武具经过调合后可以变成强劲的武器那样项目要经过日数来决定。

No. 15 フルートボーラ
アイラムレベル : 2
目標レベル : 14
recipe
吸血のキバ ×1
コウモリの羽 ×1
中和剤(赤) ×2

调合的成功率

1、基本成功率在 95% 左右(与项目的种类/妖精状态等都是有关系的)
2、妖精炼金术对成功率有影响，越高则越易成功，相反则越难成功。
3、有那种物品的制作经验成功率升高。越多制作经验便会更加提高成功率。
4、器具不足，成功率不降。
5、工房很脏，成功率低。
6、幸运值高，成功率高。
7、疲劳度高，成功率低。

经验值的获得

1 基本公式
物品级别 × 7
妖之炼金术级别
2 调合物级别不同，获以下级验值：

LV1:0	LV5:10
LV2:1	LV6:15
LV3:3	LV7:20
LV4:5	LV8:30

3 在(1)和(2)上得到的数值方式。
"(2)X 项目数" + (1)



关于工具

调合时，需要一个物品和工具，工具可在店里买到。看了下面这些物品介绍后，可以根据情况买入合适的工具。不过如果只是单纯地买入工具，而使材料不足也是没用的。工具和参考书也一样，得到了也不会显示出来。





调金器具一览



烛灯

供加热时使用，制造特殊物品时有用。但并不用急着买。



过滤器

制液体时的器具，作液化剂和蒸溜水时的必备用品。



分离器

可将混杂在一起的物品分拣出来，星之砂与急速冷却剂制作时必备。



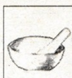
天秤

精确的分配器具，在制作占卜器，威力攻击，急速冷却剂时用。



玻璃器皿

玻璃制的漏斗，杯子之类，价格较贵，制液体溶剂、圣水或冰块等时必要的物品。



乳钵

将固体研磨成粉的器具，制造诸如月之粉和星之砂时常用，是一开始就应购买的重要物品。



鼓风机

用手操纵鼓风用的增进火势的东西，制作命江之星，黑水晶时必不可少的东西。



锤子

将硬物弄碎的东西，价格便宜，制作结界石时有用。



锅

就是锅家家都用的普通的锅。制作奶酪等物品时有用。



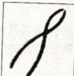
溶炉

产生高温溶化物品的锅。制作七彩石等需要许多物品融合的物品时有用。



放大镜

作精细工作时用到的物品，制作星之链时有用。



钳铗

取热物品时用，在制作燃烧的红砂时有用，还是有钱后再购买吧。



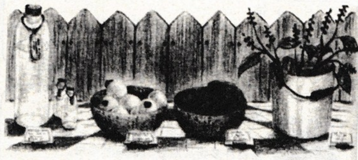
精细器具

进行精细工作时的器具，制作月之链等细小精密的物品时有用。



地球仪

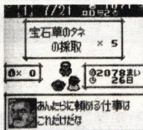
基本上没什么用途。可以卖掉。





关于事物所的依赖

飞翔亭地奥提示的物品，每月1日，11日，21日更新一次。（右表的3、5只是1日），提示的条件见右边。在开始时只有一种，以后每当人气升到20、50，则会多出新的选择。在受依赖前，听听地奥的，并可以和妖精商量，参考他们的话很重要。慎重决定是否接受依赖。



依赖物品条件

依赖物品条件
1、只限0－2级别的物品，有1个以上。
2、级别在1－4之间的物品，有1个以上。
3、级别在4－7且理解度为高的物品。
4、人气20以上出现，物品级别1－5。
5、人气50以上，级别3－6。

依赖、日期和报酬

日期因物品种类而各异，物品级别越高，日期越长。依赖品在规定日期内到飞翔亭，则可收 到报酬，而且人气也会上升，日期过了，但在30天内到，得一半报酬，但人气值下降，人气 一低，被托的次数不会再增。一次受托后，在工房按B键确认被表示的命令、内容和天数等 。先确认法则后，再行动。

人气的增减

依赖与妖精的人气增减息息相关。由以下法则决定。

在日期之内完成，人气上升值为物品级别＋2，如级别是1，升1，级别是0，不升。日期在30天内，人气不变。日期在30天外，人气减少。

报酬的计算

报酬＝（价值X个数X8）＋（人气X2）＋150

价值因物品稀少度而各异。妖精的人气和物品的价值越高，就能得越多报酬。



关于冒险和冒险者



刚开始时，能去的地方较少。去飞翔亭听听意见，便能去更多地方。随着去的地方不断增多，经历的成功与失败越多，冒险者的级别也逐渐升高，画面上表示的往返日数与实际需要的有所不同，冒险前，还有滞留的日子。要将它计算进去。

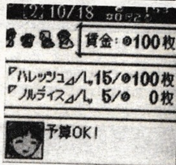
关于经验值

妖精，冒险者无事回来，可获经验，见到妖精笑脸，即是成功，哭脸则是失败。即使冒险中 没战斗，也有经验。

1、听地奥的话后，去开拓新场所十分必要。

2、滞留越久，妖精越危险。

雇佣冒险者



妖精一人去冒险十分危险。最好雇一个人。

在对话时，选择“请保护我”，就可以发出询问，如果有冒险者的情况下按要求支付雇佣金额就可以得到其保护了。

不过冒险者之间的能力差很明显，所以一次雇佣所花费的金钱也不同。一般来讲花钱越多，雇到的冒险者越强。

冒险者的地位

所雇的冒险者的地位，在工房里要先确认。基本项目和妖精差不多，这关系与妖精的交友度，这数值取决冒险者的最高值，并每冒险一次，升1点。

1、出门前要给钱，两面不表示身份地位。

2、交友度：交友度不可太难，有时度高也不来保护的情况也有。



冒险者介绍



哈勒

初期装备：紫风枪、金属板

常去地方：飞翔亭、工房附近飞翔亭的常客，用枪，级别很高，能去远方冒险，佣金也便宜 。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
178	54	48	1500	55	100

成长度

HP	攻击	防御
3－6	1－2	1－2



艾得

初期装备：圣骑士的剑、金属板

常去地方：城、武器屋附近的表情，各方面能力都很强，但佣金过高，交友度过低。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
365	54	48	2700	30	400

成长度

HP	攻击	防御
4－8	1－2	1－2



冒险者介绍

米莉



初期装备:木杖、冒险者的服装
常去的场所:工房附近
玛莉和艾露的邻居，虽也能雇用，但级别太低，装备也太过低级，毫无使用价值。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
50	4	4	100	55	30

成长度

HP	攻击	防御
1－4	0－1	0－1

卡农



初期装备:长剑、皮
常去的地方:宿屋附近
流浪的冒险者，有很强能力，但是不受女性欢迎，拥金也贵。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
180	29	27	1500	55	140

成长度

HP	攻击	防御
3－7	1－2	1－2



冒险者介绍

奥本



初期装备:紫风枪、冒险服
常去地方:武器屋内。
妖精树附近想作一流炼金士，能吃苦，佣金便宜，容易雇用。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
80	12	20	600	55	60

成长度

HP	攻击	防御
3－5	1	0－1

米亚



初期装配:冒险者之服
常去地方:自己家附近
大财主家的女儿，体弱多病，吃了玛利的药，身体有好转，刚加入冒险者行列。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
42	3	2	100	65	0

成长度

HP	攻击	防御
2－3	0－1	0－1



冒险者介绍



库拉斯

初期准备:白银杖、冒险服
常去的地方:工房附近
　　不断学习炼金术，十分优秀，交友度较低，对玛莉的好意始终不会直接表白。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
178	54	48	1500	55	100

成长度

HP	攻击	防御
3－6	1－2	1－2



娜妲

初期装配:盗贼服
常去地方:飞翔亭附件
　　十分硬派，以前做过盗贼，改悔后加入冒险行列。能力较一般人高。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
120	16	15	1200	50	90

成长度

HP	攻击	防御
3－6	1	0－1



冒险者介绍



鲁温

初期装备:阔刀剑、皮都，
常去的地方:飞翔亭
　　鲁温是个有阳刚之器男子汉，告别双亲旅行，是作为冒险者不太一般，佣金便宜且HP值高，是个理想的伙伴。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
135	21	18	1200	50	80

成长度

HP	攻击	防御
5－9	1－2	1－2



缪

初期装备:有曲刀
常去的地方:飞翔亭
　　南国出身的女子，一身南方衣着，比较怕冷。个人能力较低，但武器方面对能力有所弥补。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
86	15	10	800	50	80

成长度

HP	攻击	防御
3－6	0－2	1



冒险者介绍



可莉

初期装备:长剑、护胸。
常去的地方:武器屋一带
有一半魔族血统，所以有一头红发。有很强战斗力,非常适合冒险。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
180	25	20	1500	50	120

成长度

HP	攻击	防御
4－7	0－2	2



若露

初期装备：装有木杖，冒险服
常去的地方:杂货铺
艾露的同学,也是炼金士，很难托付的大人物,不过不用雇佣金到是不错。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
42	7	5	100	55	0

成长度

HP	攻击	防御
2－4	0－1	0－1



冒险者介绍

阿伊

初期装备:木杖、冒险服
常去的地方:学校附近
艾露原来的对手，现在成了好朋友，交友度低，不过受雇后也不要佣金,很不错。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
60	3	2	200	30	0

成长度

HP	攻击	防御
2－3	0－1	0－1



米鲁卡

初期装备:有木杖,冒险服
常去的地方:教会
教会的修女。对女神十分相信。但能力十分低,对万事都有兴趣，所以尽量别带她去冒险。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
40	2	6	1500	55	0

成长度

HP	攻击	防御
2－3	0－1	0－1



冒险者介绍



由莉

初期装备:冒险服
常去的地方:飞翔亭
扎鲁附近小港出身,渔民的女儿,很有冒险能力,特别是在海上,有了他战斗发生机率更少。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
120	16	15	1200	50	90

成长度

HP	攻击	防御
3－6	1	0－1



罗玛

初期装备:短剑,皮套
常去的地方:飞翔亭,工房
南国出身的舞蹈者。到处旅游,但是冒险的能力并不太强,不过成长前途还是很不错的。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
86	15	10	800	50	110

成长度

HP	攻击	防御
3－6	0－2	1



关于装备

物品类

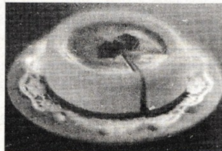
冒险出发前,要装备好武器,因为这些装备对冒险者的能力修正是非常大的。在工房中,装备一栏中有的,就是能装备的物品,调合出来的物品也可以。

武器类

武器从武器屋得到。力量小的妖精没法装备重剑和重装甲。价格一栏写着"时间滞后"就不 能装备。
有些作为武器没用,日常生活用一个还是可以。

关于 BOSS

冒险中自动地显示战斗回数,胜利次数。遭遇 boss 也会显示。
boss 的资料
在两个版本中各有 3 名,他们的资料应记住。
攻击 boss 的要点:
除了冒险者的级别需更高外,为了打倒 boss,还有以下要点:
带上攻击力高的冒险者。
带上攻击力高的物品。
准备大量补 HP 的物品
出发前补满 HP 和 MP
制出强力武器
妖精回工房后,自动报告回数,不显示
不能避开 boss,必须一次又一次攻击





全部事件大公开

接下来介绍事件，游戏中发生的事件可分为5部分。各都按顺序记载，发生的事件要检索时，游戏中番号名称都没有，只有查其内容，战时，查本书则比较容易。

表的读法：

1事件番号，所有事件都有编号，各事件有关系时，可连续检索……

2事件名，本书中才有，游戏中没有。

3发生场所：有复数场合说明，哪里都有可能。

4事件内容：简单说明内容

5发生条件：只有条件满足，才能发生。

6发生结果：此事件发生可能引起彼事件开始。

001 魔法掌握

条件：去图书馆，炼金术15级以上，在工房发生。

结果：调合成功，炼金术24级上。

002 时间调合

条件：时间调合，和奥本会面后，在工房发生。

结果：调合2回以上印古来访问工房，调和4次以上会再次来到工房，6次以上奥本访问工房，8次以上会有特别的客人访问工房。

003 富那的委托

条件：第1年7月1日以后，和富那见过面，在飞翔亭与富那说话。

结果：被拜托，得到700银，人气+5。并能读懂参考书《酿酒》第1章。

004 饮酒父亲的托付

条件：003事件发生后，和父亲说话。

结果：被委托，成功后人气+10，《酿酒》第2章读懂。

005 秘密图书馆

条件：进图书馆，炼金术17级以上，检查图书的门。

结果：里面的门锁住了，第二天再来时，有字条提示，按提示开门，进入秘密图书馆。

006 奥本的研究(1)

条件：第1年3月1日以后，和米莉、奥本见面后，在工房里发生。

结果：研究事件(2)发生，对(014)理解度升至2。

007 奥本的研究(2)

条件：第2年3月1日以后，006事件必须发生，和米莉奥本见面后。

结果：008奥本的研究(3)事件发生。

008 奥本的研究(3)

条件：第3年3月1日以后，007发生后，工房污染度100以下。

结果：工房污染到200，理解上升2。

009 石之魅力

条件：城周围右下方70%的概率发生该事件。

结果：《石之魅力》第三章完全读懂。

010 卡农和珍味

条件：第2年7月1日以后，和卡农见面后，持有100银币以上，去面包屋和他说话。

结果：可选择是否买面包，和其交友度+5并得到参考书《珍味之旅》。

011 合鲁和装饰品

条件：第2年9月1日以后，在武器屋和老板见面，再进入武器屋。

结果：和武器屋的老板聊天，得到《魅惑的装饰品》。

012 金属馆

条件：第2年9月1日以后，买了《炼金术讲座(下)》后第2天，人气达到20以上，去过武器屋20次以上，和老板谈话。

结果：可把特殊物品卖给武器屋，第2天还可以买武器。

013 罪与罚之炎

条件：和商人说过话。

结果：商人卖的物品中多了罪与罚之炎，卖了后，理解度升至3。

014 能否进入图书馆

条件：第1年9月1日至第4年8月29日，进图书馆和印古说话。

结果：9月1日后炼金术升上5，印古来工房访问，暗证卡到手，以后就能进入图书馆。

015 缪的烦恼

条件:第1年2月2日至第4年8月30日之间,和缪、富那见面。
结果:和缪的交友度+15,《珍味之旅》第2章能读懂。

016 奇迹医学书

条件:炼金术10以上,和神父见面说话。
结果:炼金术10以上读懂《奇迹医学》第1章,15以上懂第2章。

017 温泉传言

条件:第1年6月1日至第3年6月30日和秀娃说话。
结果:知识+5,"去温泉"发生。

018 去温泉

条件:每年6月1日至8月1日,冒险者级别15以上,在工房内。
结果:疲劳度、HP、MP值完全恢复。

019 觉醒

条件:第2年6月至第4年8月28日,和那泰的友好度+15。
结果:读懂《火药》第2章,过1日。

020 秘密日记

条件:第2年6月1日以后,炼金术20级以上,在工房。
结果:读懂《秘密日记》。

021 没有卡片

条件:进入图书馆,在工房里找卡片。
结果:炼金术升5,再和印古说话,暗证卡到手,可进入内部图书馆。

022 炸弹女

条件:有参考书《火药》去过武器屋5次,和老板见面说话。
结果:读懂参考书《火药》的第2章。

023 垃圾中的宝物

条件:第2年4月1日以后,和奥本见面,和阿宜、诺鲁见面,确定垃圾周围没人。
结果:得到废弃物D。

024 再发(1)

条件:第2年1月1日后,和西阿见面,去他家。
结果:再发(2)发生,读懂《制药》第4章,《奇迹医学书》第1章。

025 再发(2)

条件:第3年1月1日后,(1)发生过,去西阿家。
结果:第2天,带不思议的光球去西阿家,读懂《奇迹医学》2、4章。

026 再发(03)

条件:第4年1月1日以后,(02)发生过,去西阿家。
结果:之后第2日,带特效药2再去一次,人气升10。

027 海人的烦恼

条件:第2年至第4年,和尤里卡见面,谈话。
结果:读懂《珍味之旅》交友度+10,人气+5。

028 遇见妖精

条件:第2年9月1日后,进入图书馆,人气39以上。
结果:人气+10,读懂《印古文书》。

029 艾阿之塔

条件:和艾特见面,与之交谈70%概率发生。
结果:能去艾阿之塔。

030 罗卡沙漠

条件:回对131(问题)和奥本说话。
结果:能去罗卡沙漠。

031 东大地

条件:第1年4月1日后,和塔鲁见面。
结果:能走东大地。

032 青之丘

条件:第2年3月1日后,和米利见面,谈话。
结果:能去青之丘。

033 乌奈城

条件:第5年9月1日前发生。
结果:能去乌奈城。

034 艾得登场

条件:和王室入口的士兵说话,进入城中。
结果:艾得出场。

035 哈勒出现

条件:第1年9月1日至第4年8月30日,入飞翔亭。
结果:哈勒出现,可雇他。

036 奥本出场

条件:妖精树前和他说话。
结果:奥本出现,以后就可雇佣他。

037 卡农出现

条件:第1年9月1日至第5年8月30日和武器屋前的卡农说话。
结果:卡农出现,可雇他。

038 印古先生出场

条件:第1年9月1日至9月30日在工房。
结果:印古出现。

039 米利登场

条件:第1年10月2日至第4年8月30日,工房外发生。
结果:他出现,可雇佣。

040 音乐家古勒

条件:和钢琴家谈话。
结果:持有以下物品,BGM变更。

041 看不见的卡克

条件:和奥本见面,炼金术级别15以上,检查妖精树。
结果:MP值补3,对(141)理解度升1。

042 圣骑士艾特

条件:和艾特见面,说话,冒险者级别25以上。
结果:第2天可雇他。

043 西亚出场

条件:第1年9月2日至第4年8月30日,在工房。
结果:西亚出现,可雇佣。

044 库莱斯出场

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,在工房。
结果:库莱斯出现,并可以雇佣。

045 缪出场

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,每年的3月1日,去飞翔亭随机发生。
结果:谬出现,以后可雇佣。

046 克利出场

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,有1个以上,出门走。
结果:克利登场,以后雇佣。

047 奈泰出场

条件:第1年12月1日至第4年8月15日,离开飞翔亭。
结果:奈泰出现,可雇佣。

048 若鲁出现

条件:第1年2月1日至第4年8月30日,离开工房。
结果:若鲁出现,以后可以雇佣。

049 秀娃出现

条件:从第1年6月5日至第4年8月10日,在工房周围与他说话。
结果:秀娃出现。

050 鲁纹出现

条件:第1年8月12日至第4年8月30日,进飞翔亭。
结果:鲁纹出现,以后可以雇佣。

051 特勒大慌

条件:和特勒见面,说话。
结果:被委托采魔法草,然后再去采一次。

052 扯谎

条件:和奥拉说话,再和神父说一次话,第 2 天和杂物店老板说话。
结果:故事情节 053 发生。

053 离家出走的

条件:052 发生,听了奥拉所有诺言,再和奥拉数次说话。
结果:没有。

054 商人来了

条件:第 1 年 4 月 10 日至第 5 年 8 月 15 日,偶数月的 10 日至 15 日,进室,在工房。
结果:偶数月 10 日至 15 日来商人,可买东西。

055 本草

条件:和卡农见面得到(082)草 4 棵。
结果:和卡农友好度 + 5。

056 卡斯饼(1)

条件: 第 3 年 3 月 1 日至第 3 年 4 月 30 日, 和卡农见面和他交友度 60 以上,有卡斯饼在工房。
结果:和卡农友好度 + 5,事件 57 发生。

057 卡斯饼(2)

条件: 第 3 年 6 月 1 日至第 3 年 7 月 30 日, 和卡农交友度 60 以上, 有饼,在工房。
结果:和其友好度 + 5,事件 58 发生。

058 卡斯饼(3)

条件:第 4 年 9 月 1 日至第 4 年 10 月 30 日,事件 56、57 已发生。
结果:和卡农友好 + 10。

059 库莱斯来了(1)

条件:第 1 年 4 月 1 日至第 1 年 6 月 30 日,和他见面,在工房。
结果:和库莱斯交友度 + 2,发生事件 60。

060 库莱斯来了(2)

条件:第 2 年 10 月 1 日至第 2 年 12 月 30 日,在工房。
结果:与之交友度 + 3,事件 61 发生。

061 库莱斯来了(3)

条件:第 2 年 4 月 1 日至第 2 年 6 月 30 日,在工房。
结果:交友度 + 5。

062 善弟恶兄(1)

条件:炼金术 5 级以上,和一前人说话,再次说话带上中和剂。
结果:和哥哥说话,中和剂存货 -1,和弟弟说话 + 1,发生事件 63

063 善弟恶兄(2)

条件:炼金术 10 以上,说话时带强牙去,1 号是兄 16 – 30 号是弟。
结果:和哥哥说话强牙的存货 -1,和弟弟说话 + 1,发生事件 64。

064 善弟恶兄(3)

条件:炼金术 15 以上,谈话时带 M 爆弹去每月 1 – 15 哥,16 – 30 弟。
结果:和哥哥说话 M 爆弹 -1,和弟弟说话 + 1。

065 谜之王子

条件:第 2 年 9 月 1 日至第 3 年 7 月 30 日,和艾得见面,出工房。
结果:金币存货 + 1,人气 + 10,得到入王宫的通告许可证。

066 哈齐和卡斯

条件:有蜂蜜 2 个以上,和面包店主说话。
结果:蜂蜜存货 -1,中和剂存货 + 1。

067 面包屋的说教

条件:第 2 年 9 月 1 日至第 4 年 8 月 30 日,和面包店主说话。
结果:没有。

068 厉害的哈勒(1)

条件:和哈勒见面,和艾特见面,和哈勒交友度 60 以上。
结果:和哈勒说过话第 2 天,事件 69 发生。

069 厉害的哈勒(2)

条件:第2年6月1日至第3年10月30日,事件68已发生,和哈勒交友度70以上,在工房发生。
结果:冒险级在19-20左右时,发生变化,但无影响。

070 特别的见面

条件:第2年9月1日至第4年8月30日之间,与鲁纹见面,说话,交友度70以上。
结果:事件071发生。

071 剑术指南(1)

条件:第3年4月1日后,冒险者级别22以上,事件70已发生。
结果:与其交友度+1,发生(2)。

072 剑术指南(2)

条件:第3年7月1日以后,冒险者级别24以上,交友度80以上。
结果:防御力+3,(3)存货+1。

074 教会(1)

条件:第2年9月1日至第4年8月30日之间,和神父、西亚见面,与西亚交友度80以上。
结果:事件75发生。

075 教会(2)

条件:第2年9月2日至第4年8月30日,事件74发生后第2天,和库莱斯见面,交友度40以上。
结果:听说关于结婚的事。

076 怪盗

条件:第2年2月1日以后,和奈塔见面,谈话,有阿鲁之水进杂货铺。
结果:阿鲁之水货存-1,和奈塔说话阿鲁之水+1。

077 家里的客人

条件:第2年4月1日至第3年12月30日,进房和妮娜说话。
结果:翌日,妮娜来工房,得银币1500,人气+15。

078 名物

条件:第3年3月1日至第3年4月30日,级别21以上。
结果:得银货1820,或一无所获。

079 对手

条件:炼金术6级以上,和米莉见面。
结果事件80、81、82、84发生。

080 调合胜负(1)

条件:第2年2月1日至第2年2月25日,事件78发生,和米莉友好55以上,在工房。
结果:3月2日至3月25日带(049)去,则得银币1000,人气+5。

081 调合胜负(2)

条件: 第3年2月1日至第3年2月25日, 事件79发生并和特阿见面。
结果:3月2日至3月20日带麻痹药去,得银1500,人气+5,友好+1。

082 调合胜负(3)

条件:第4年2月1日至第4年2月25日,事件79未发生。
结果:3月2日至15日带神的力量去,则得银币1800,与米莉交友度+1,神的力量货存-1。

083 完全胜利

条件:3次调合全胜,在工房发生。
结果:和米莉友好+5。

084 克利和米莉(1)

条件:第2年9月1日至3月1日,和克利见面,事件79发生。
结果:两人将在以下地方出现1教会周围,2武器屋周围,3外门。

085 克利与米莉(2)

条件:事件84发生,有遗忘药,在工房发生。
结果:交友度+5,遗忘药-1。

086 生日快乐

条件:第3年,每年的7月14日,和鲁乌见面,有冒险者之酒在工房。
结果:交友度+5冒险者之酒-1。

087 米鲁出现

条件:在教会和米鲁说话。
结果:米鲁出现,以后可雇佣。

088 诺鲁出现

条件:第1年9月2日至第4年8月30日,在工房发生。
结果:诺鲁出现并可雇佣。

089 阿宜出现

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,和诺鲁见面,和阿宜说话。
结果:阿宜出现,可雇佣。

090 荷鲁先生再出现

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,和印古见面。
结果:荷鲁出现。

091 大古拉斯出现

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,在城周围与大古说话。
结果:大古出现,可雇佣。

092 罗马出现

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,在飞翔亭与之说话。
结果:出现并可雇拥。

093 西亚出场

条件:第1年11月1日至第4年8月30日在工房。
结果:出现。

094 由莉出场

条件:第1年5月1日至第4年8月30日,在门外与之对话。
结果:由莉出场并可雇佣。

095 印古出场

条件:第2年10月1日至第4年8月30日,出工房。
结果:印古出场。

096 比赛

条件:和飞翔亭里饮酒的老板说话。
结果:出现选择时,选象时、调合、逃走、观察加5,选不象,则战斗、扫除+5。

097 明白了

条件:和鲁伊说话。
结果:出场选择。选明白,则采取、调合、逃走各+5,选否,则观察、战斗、扫除各+5。

098 不对劲的家

条件:走进面包店左边人家。
结果:事件99发生,又有选择,选在意,观察、扫除+5,选否,调合、逃走、战斗+5。

099 怪人影

条件:事件98发生,见到米莉.在工房。
结果:来查有无骨骸的商人出现,奇数月10日至15日商人上门。

100 克拉

条件:每天去一次面包店谈天,连去8天。
结果:人气+5。

101 骑士

条件:和大店见面,与之友好度70以上,工房污染120以上。
结果:工房污染为0。

102 新的类型

条件:第1年5月1日以后,和罗马说话。
结果:回答OK,扫除+10,发生事件103,回答否定,温柔-5。

103 新的类型(2)

条件:事件102已发生,并选择OK,能力值扫除40以上,和罗马说话。
结果:回答OK,调合+10,发生事件104,回答NO,温和度-5。

104 新的类型(3)

条件:事件103发生,并选OK,MP200以上,和罗阿说话。
结果:回答OK,逃走+10,事件105发生,回答NO,温和度-5。

105 新的类型(4)

条件:事件发生,并选OK,速度50以上。
结果:星之链+1。

106 虹色荷猛

条件:与荷鲁见面,炼金术 10-25。
结果:炼金术 40 以上,读懂《生命之泉》第 1 章。

107 模特

条件:进行关于所有人的会话,再高调一次喷水。
结果:整理书架得银币 2000。

108 对手

条件:炼金术 8 级以上,和米莉对话。
结果:整理书杂得银币 2000。

109 米莉的物品(1)

条件:从校长处听米利的话。和米利说话。
结果:被拜托祝福之酒 1-5 个(2)发生

110 米莉的物品(2)

条件:事件 110 发生后几天。
结果:事件 111 发生。

111 米莉的物品(3)

条件:之后几天又说话。
结果:被索要折苦草,从米利处借得《读解书》,事件 112 发生。

112 恋之后版

条件:事件 111 发生之后,石块附近有物品,检查石板。
结果:与阿宜友好度 + 10。

113 住宿

条件:有 1000 元以上,和主人谈话。
结果:住,用去 500 元,不住,无。

114 月之实

条件:第 2 年 9 月 1 日前,对月之实理解度 1 以上,与布鲁说话。
结果:吃:人气 + 4,不吃:+ 8

115 隐形药

条件:第 2 年 9 月 1 日前,对隐形药的理解力在 1 以上,和杂物店女主人对话。
结果:魔绳 - 1,得到 1200 元。

116 关于主人的绳

条件:115 事件发生并持有魔绳和女主人对话。
结果:魔绳 - 1,得银币 200。

117 打钟人的烦恼

条件:2 月 4 日以后,在 2 房。
结果:事件 118 发生。

118 出现!钟的秘密

条件:事件 117 发生,有沙漏和打钟人说话。
结果:选择,浩宁钱得 2000 元选需要的物品,得金币,不选,第 2 天去计时台一次 ,人气 + 10。

119 梦斯塔的夏郁

条件:第 2 年 2 月 15 日至第 4 年 8 月 30 日,和诺鲁见面。
结果:第 2 天再交谈,交友度 + 10。

120 真的结婚吗?

条件:第 3 年 9 月 1 日以后,和大古见面,对(026)理解度 1 以上,进杂物店。
结果:大古突然结婚,与之交友度 + 10

121 乎勒的夏郁

条件:第 3 年 1 月 15 日以后,和乎勒、哈勒见面,未雇哈勒。
结果:跟乎勒对话后,哈勒离开。

122 妖精存在论

条件:第 3 年 7 月 1 日以后,与卡农见面。
结果:和卡农交友度 + 5,疲劳度 + 10。

123 次日

条件:第 5 年 9 月 1 日至第 5 年 11 月 30,情节月之链发生。
结果:得到冰一个。

124 诺鲁先生

条件:第5年10月1日以后,和诺鲁见面。
结果:选面向老师,交友度+5,选不面向老师,交友度+10。

125 特藏画卷

条件:和库斯特说话。
结果:被拜托采干花,有7个以后换画。

126 生日什么时候

条件:每年9月15日至10月15日,在工房。
结果:问妖精生日是什么时候,告诉正确日子发生事件128。

127 生日

条件:每年11月1日,错误生日,在工房。
结果:对(100)理解度为2,温和度-2。

128 生日 2

条件:每年11月5日,在工房。
结果:对珍贵的蛋糕理解度为2,月之粉变多1个。

129 过了的生日

条件:关于126的问题,今天回答妖精问题。
结果:妖精给物品,1次:栗子1个,温和度-1:臭枝10个,温和度-5:玉石10个次:风鸟羽10个,温和度-150。

130 考试通知

条件:每年7月1日至7月30日,看提示板。
结果:事件131发生。

131 提问

条件:每年7月15日至30日,和奥本说话。
结果:回答问题

132 奥本的结果发布

条件:每年8月1日至8月30日。
结果:答对4个,交友度+10,对3个,+5,对2个不变,对1个-5,不对-10

133 恐怖的争机

条件:第1年1月1日至第1年1月30日,和西亚对话。
结果:屋子主人来工房,通知大会的事,2月15外出,人气+5。

134 没有巴恳的日子。

条件:每年8月3日至8月4日,和阿鸟说话。
结果:无。

135 妖精回乡

条件:每年12月27日,前一情节选允许,在工房。
结果:温和度80以上,一日回来,20-79时,第2年1月回来,19以下,1月10日回来。

136 苦情

条件:第3年9月1日以后,废弃物有30个以上,在工房。
结果:人气-10,事件137发生。

137 核对

条件:每年3月6、9日,12月的30日,事件136发生,在工房。
结果:废弃物20以下,人气-3,21以上,-5。

138 反抗

条件:第3年9月1日至9月30日。
结果:查工房的锅,采取,在飞翔亭与地奥说话,出工房。

139 反抗期

条件:第3年9月15日至10月15日。
结果:事件143发生。

140 反抗期结束

发生条件:第3年11月1日至第3年11月30日,事件138发生一次。
结果:无。

141 突入反抗器

条件:第3年10月1日至10月30日,反抗期发生第2天,在工房。
结果:在菜单中,"物品""装备""调合"不能选,不能到工房外进行,和妖精对话即使 选择"放弃"结果反抗期,温和值也-10。

142 地图学习

条件:看外门周围地图。
结果:直到第九年次才加上点知识,第 10 月 + 10,选择否无变化。

143 喷水

条件:炼金术 9 级以上,查一查周围板,喷水内。
结果:是,则 5 为确率,疲劳 -10,5%-5,0 无,则无情况。

144 石像梦

条件:查石像,和古鲁说话。
结果:打败"赤香人"或"魔鸟"石,石像以之命名。

145 恋之梦

条件:第 2 年 6 月 1 日至第 4 年 12 月 30 日,和西亚见面,亲和度达到 65 以上。
结果:亲和 + 5,知识 + 10

146 妖精之法

条件:第 1 年 1 月 1 日至第 4 年 12 月 30 日,印古会面,亲和 40 以上。
结果:选 1 亲切力 - 5,选 2, + 5。

147 招店长

条件:第 2 年 12 月 1 日至第 2 年 3 月 30 日,和众人见面 30 以上的人气。
结果:知识 + 5,人气 + 5,钱加 1000,第 2 天选 1 则亲切度 + 5,选 2,-10

148 反抗期抗玛莉篇

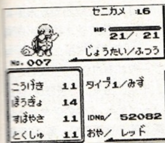
条件:第 1 年 4 月 1 日至第 1 年 8 月 30 日,在工房。
结果:事件 149 发生。

149 姐姐和我

条件:第 1 年 4 月 1 日至第 1 年 8 月 30 日,在工房。
结果:事件 150 发生。

150 我要加油

条件:姐姐和我事件发生完,第 2 年 4 月 1 日至第 2 年 8 月 30 日,冒险级和炼金术 14 级以上。
结果:事件 151 发生。



口袋妖怪

红・绿・蓝

这款软件现在几乎是任天堂的新代名词了,能取得如此伟大的成绩,其游戏性自然是拔群,是绝不能不玩的游戏。

GB	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日期:1997.2.27	

完全攻略

喂,当心草丛里!"这个声音的主人是奥基德博士(**オーキド**)。

正当少年红(**レッド**)要独自出村,博士叫住他,并告知草丛里栖息着野生的**ポケモン**(**ポケットモンスター**的略称)。除非身边带着自己的**ポケモン**,不然会很危险,当下不由分说,将少年带到了他的研究所。

故事就这么拉开了序幕,玩家所扮演的角色就是名叫红(**レッド**)的少年(当然名字可自取),住在马萨拉村(**マサラ**)。跟随博士到达研究所,同时也遇上了博士的孙子,另一位名叫绿(**グリーン**)的少年,博士让红在他所拥有的三只**ポケモン**中任选一只相赠(三只**ポケモン**分别为:龙、龟和植物系的怪物,均能有两次进化),好好挑选吧。挑完后,绿也挑了一只,并提出挑战。作为开盘战,先熟悉一下系统吧。而后他离开,但看样子,以后免不了会再次与他打交道。

辞别了博士,可以离村了。果然如博士所言,草丛里确实藏有不少怪物,好好练一下级吧。很快便来到了永恒村(**トキワ**),在 SHOP 里,从店主手中得到**おとどけもの**。连忙赶回研究所将它交给博士,于是指令中多出一项**ずかん**(图鉴),这意味着可以开始着手收集**ポケモン**的工作了。顺便再去一趟邻居家,拿到**タウンマップ**(镇子地图),可以正式出发了。

一路向北行进,一间大屋挡住去路,只有通过常青森林(**トキワのもり**)才能找到出路。在森林里会首次遇上**ポケモントレーナー**(怪物教练)这种身份的人,而与之交战是见识大多数怪物的重要手段,所以千万不要错过。

红走出森林,发现已来到尼维村(**ニビ**)。村里建有一座博物馆,只要花 50 日元就可进去大开眼界一番。另外红还发现有一间屋子标有 GYM 记号,推门而入才知道这个世界的八位首领(**リー**

ダー）之一住在这里。不过红才不理会那些，相信自己的实力，果然很轻松就打败了他，还得到34号机器以示鼓励。

在雕像处发现绿的签名，才知他已先到一步，并且也打败了首领。此时村右的道路可通行了，但一路上危机重重，好容易摆脱怪物教练们的纠缠，来到欧基米山脚下（**オツキミやま**）。洞门口有一间POKE内会遇上一个卖**ポケモン**的，虽然以后可以通过其他方法得到，但早一点培养总不是坏事，虽说要多花500日元（此**ポケモン**位列129号，当前素质极差，但至20级摇身一变，厉害非常）。

红来至洞内，一面战斗，一面前进，虽有点累但收获不小。途中所得各宝物中有一名为月之石（**つきのいし**），能使某些物种立即进化。在打败这里的首领后，他会让红从他身后两块古代物种化石中选一块（有大用，妥善保管）。出了山洞，便是宝兰村（**ハナダ**）。不出所料，第二位首领在此，上门去好好请教一番吧。村里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的。

正要过村北的桥时，遇到了久违的绿，不免又要"惺惺相惜"一番。幸好红未曾搁下武功，仍然取胜。过桥后来到海角的小屋（**みさきのこや**），见到了变成怪物模样的正木（**マサキ**）。交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后，正木走进那台机器，而红则去操纵桌上的主控电脑。一阵噪音过后，正木成功地恢复人形走了出来。为表感谢，他送给红一张船票（**ふねのチケット**），难道可凭此乘船游览一番么?带着疑问，红回到宝蓝村，发现右面屋门口的警卫让开了路，进去瞧瞧。哇噻，屋内是一片狼藉。询问了主人后得知有一人来捣乱，而后又打破了墙逃走了。红立刻追上去，果然在屋后发现了一个形迹可疑的人，未谈几句就露真面目，红毫不客气地教训了他，并从他身上"搜"出了28号机器。陈列三样道具，可分别与屋内人换取三种不同的机器，但必须多买一个第一种道具备用。

往右出村，将此道具交给警卫，这下他放行了，于是红来到棣棠村。村里有一座高11层的大厦，在3楼会得到钥匙卡（**カードキー**），可以打开那些门。再次与绿、神交手，之后与屋内人交谈，可得强力球（**マスタボール**，最强力的**ボール**，只此一件）。出了大厦，BOSS屋门前已无人阻挡，这下又有仗打了。村里还有另一间BOSS屋，不过是假冒的，若有兴趣打败里面的首领，可从两个**ポケモン**中任选一个。

来到石竹村，去村上方狩猎区（**サファアリゾーン**），花500块钱买入30个守猎球（**サファアリボール**）去狩猎吧。这里的怪物都不错，值得一提的是水池里的迷你龙（**ミニリエウ**），别看现在弱得象"面瓜"，待两次进化后包管你大吃一惊，绝对值得培养。还有不少其他怪物，是别处绝对没有的，用心捕捉。对了，捕捉时共4项指令，其中**エサ**是喂饵，**いし**则是拿石头砸，对不同怪物必须采取不同手段才能顺利捕到（例如迷你龙就得先喂一次饵再捕捉，包管手到擒来）。在狩猎区内先找到一副金假牙（**きんのいれば**），出来后把它交给POKE右侧屋内的人，他会很感激地把04号秘传机器交给红（能力：蛮力，**かいりき**；作用：力量爆发推动巨石；装备：兽类），并让红再去找狩猎区财宝屋（**トレジャーハウス**）里的人。只好再花500日元，找到后会得到03号秘传机器（能力：乘浪，**なみのり**；作用：下水；装备：水生类），这下又有新地方可去了。

从村南下水，一直游到孪生岛（**ふたごじま**），穿过岛上山洞。洞内机关须用**かいりき**能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可出洞了。另外洞内还有一头凤凰，动一番脑筋争取"登用"吧！再次下水，游至绿村，第七位BOSS就在此。村内的研究所，可将以前获得的化石（**カセキ**）或琥珀（**コハク**）通过一系列高科技技术提取细胞培育出史前怪物，其中化石培育出的可进化。BOSS屋有锁把关，先去屋左的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，终于到手了秘密钥匙（**ひみつのカギ**），可以进BOSS屋了。打败BOSS卡拉（**カツラ**），沿上方水路回到了红的家。

现在该去哪儿了呢?对了，是永恒村。还记得么? 早就发现了BOSS屋，但始终不让进，现在应该可以了吧。又是神！不过这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了?!

至此，红已打败了全部八位首领，但还不算完。向西北方的影子村走（**セキエイ**），路上会遇上绿。他的众多强大妖怪中要数**リザードン**最为厉害，不过只要属性相克，也是极其简单的。

到达宫殿后，向各卫兵依次亮出自己苦心战斗才获得的各枚勋章之后来到迷宫内。机关同样要推动岩石压住才行，而仔细寻找会发现一头火凤凰，登用！终于到达影子村，这儿可购物、休息、很照顾玩家吧！补充道具后，上路。

进入屋后门内，这儿是第一道关卡。天哪，才第一位就这么厉害。若没有50级以上的实力，关机重来，练级！等到实力大增，再去挑战，经过连续四道关卡后，就要与绿进行最后一场冠军争夺赛。经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了绿的六十级恐怖妖怪。这时博士赶来，宣布红成为新的冠军，之后就是大结局。

不过在STAFF画面后再进入游戏，取回进度，发现在出发地萨

卡拉（サカラ）。来到宝兰村，过桥后下水，到一山洞口，进去后发现全是超强的怪物，而最深处更有一头 70 级的怪物，赶快“登用”吧。另外从宝兰村东面出村，到右上角，有一条河流。下水会一直来到无尽发电所（むじんはつでんしょ），里面可捕获一头 50 级的怪物。努力去完成大图鉴吧，全部共 150 种。据笔者所知，至少需 2 位玩家通过通信交换才能完成，所以笔者无法知道完成 150 种后的结局会否有不同。

怪物捕捉大公开

初期能力低下的怪物也要着手培养。比如 11 号、14 号、129 号、147 号怪物的能力值都很低，但是如果细心培育令其变身的话，就可以得到相当厉害的怪物了！

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
1. フシギダネ	赤/绿	草/毒	2. フシギソウ(16)/3. フシギバナ(32)
2. フシギソウ	赤/绿	草/毒	3. フシギバナ(32)
3. フシギバナ	赤/绿	草/毒	无
4. ヒトカゲ	赤/绿	炎	5. リザード(16)/6. リザードン(36)
5. リザード	赤/绿	炎	6. リザードン(36)
6. リザードン	赤/绿	炎/飞	无
7. ゼニガメ	赤/绿	水	8. カメール(16)/9. カメックス(36)
8. カメール	赤/绿	水	9. カメックス(36)
9. カメックス	赤/绿	水	无
10. キャタピー	赤/绿	虫	11. トランセル(7)/12. バタフリー(10)
11. トランセル	赤/绿	虫	12. バタフリー(10)
12. バタフリー	赤/绿	虫/飞	无
13. ビードル	赤/绿	虫/毒	14. コクーン(7)/15. スピアー(10)
14. コクーン	赤/绿	虫/毒	15. スピア (10)
15. スピアー	赤/绿	虫/毒	无
16. ポッポ	赤/绿	ノーマル/飞	17. ピジョン(18)/18. ピジョット(36)
17. ピジョン	赤/绿	ノーマル/飞	18. ピジョット(36)
18. ピジョット	赤/绿	ノーマル/飞	无
19. コラッタ	赤/绿	ノーマル	20. ラッタ(20)
20. ラッタ	赤/绿	ノーマル	无
21. オニスズメ	赤/绿	ノーマル/飞	22. オニドリル(20)
22. オニドリル	赤/绿	ノーマル/飞	无
23. アーボ	赤	毒	24. アーボック(22)
24. アーボック	赤	毒	无
25. ピカチュウ	赤/绿	电	26. ライチュウ(雷の石)

注：“进化形态与所需条件”一栏中包括可进化怪兽的编号、名称，括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
26. ライチュウ	赤/绿	电	无
27. サンド	绿	地	28. サンドパン(22)
28. サンドパン	绿	地	无
29. ニドラン(メス)	赤/绿	毒	30. ニドリーナ(16)/31. ニドクイン(月の石)
30. ニドリーナ	赤/绿	毒	31. ニドクイン(月の石)
31. ニドクイン	赤/绿	毒/地	无
32. ニドラン(オス)	赤/绿	毒	33. ニドリーノ(16)/34. ニドキング(月の石)
33. ニドリーノ	赤/绿	毒	34. ニドキング(月の石)
34. ニドキング	赤/绿	毒/地	无
35. ピッピ	赤/绿	ノーマル	36. ピクシー(月の石)
36. ピクシー	赤/绿	ノーマル	无
37. ロコン	绿	炎	38. キュウコン(炎の石)
38. キュウコン	绿	炎	无
39. プリン	赤/绿	ノーマル	40. プクリン(月の石)
40. プクリン	赤/绿	ノーマル	无
41. ズバット	赤/绿	毒/飞	42. ゴルバット(22)
42. ゴルバット	赤/绿	毒/飞	无
43. ナゾノクサ	赤	草/毒	44. クサイハナ(21)/45. ラフレシア(リーフの石)
44. クサイハナ	赤	草/毒	45. ラフレシア(リーフの石)
45. ラフレシア	赤	草/毒	无
46. パラス	赤/绿	虫/草	47. パラセクト(24)
47. パラセクト	赤/绿	虫/草	无
48. コンパン	赤/绿	虫/毒	49. モルフォン(31)
49. モルフォン	赤/绿	虫/毒	无
50. ディグダ	赤/绿	地	51. ダグトリオ(26)
51. ダグトリオ	赤/绿	地	无
52. ニャース	绿	ノーマル	53. ペルシアン(28)
53. ペルシアン	绿	ノーマル	无
54. コダック	赤/绿	水	55. ゴルダック(33)
55. ゴルダック	赤/绿	水	无
56. マンキー	赤	格斗	57. オコリザル(28)
57. オコリザル	赤	格斗	无
58. ガーディ	赤	炎	59. ウインディ(炎の石)
59. ウインディ	赤	炎	无
60. ニョロモ	赤/绿	水	61. ニョロゾ(25)/62. ニョロボン(水の石)
61. ニョロゾ	赤/绿	水	62. ニョロボン(水の石)
62. ニョロボン	赤/绿	水/格斗	无
63. ケーシィ	赤/绿	エスパー	64. ユンゲラー(16)/65. フーディン(通信)
64. ユンゲラー	赤/绿	エスパー	65. フーディン(通信)
65. フーディン	赤/绿	エスパー	无
66. ワンリキー	赤/绿	格斗	67. ゴーリキー(28)/68. カイリキー(通信)
67. ゴーリキー	赤/绿	格斗	68. カイリキ A(通信)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
68. カイリキー	赤/绿	格斗	无
69. マダツボミ	绿	草/毒	70. ウツドン(21)/71. ウツボット(リーフの石)
70. ウツドン	绿	草/毒	71. ウツボット(リーフの石)
71. ウツボット	绿	草/毒	无
72. メノクラゲ	赤/绿	水/毒	73. ドククラゲ(30)
73. ドククラゲ	赤/绿	水/毒	无
74. イシツブテ	赤/绿	岩/地	75. ゴローン(25)/76. ゴローニャ(通信)
75. ゴローン	赤/绿	岩/地	76. ゴローニャ(通信)
76. ゴローニャ	赤/绿	地/岩	无
77. ポニータ	赤/绿	炎	78. ギャロップ(40)
78. ギャロップ	赤/绿	炎	无
79. ヤドン	赤/绿	水/エスパー	80. ヤドラン(37)
80. ヤドラン	赤/绿	水/エスパー	无
81. コイル	赤/绿	电	82. レアコイル(30)
82. レアコイル	赤/绿	电	无
83. カモネギ	赤/绿	ノーマル/飞	无
84. ドードー	赤/绿	ノーマル/飞	85. ドードリオ(31)
85. ドードリオ	赤/绿	ノーマル/飞	无
86. パウワウ	赤/绿	水	87. ジュゴン(34)
87. ジュゴン	赤/绿	水/冰	无
88. ベトベター	赤/绿	毒	89. ベトベトン(38)
89. ベトベトン	赤/绿	毒	无
90シェルダー	赤/绿	水	91. パルシェン(水の石)
91. パルシェン	赤/绿	水/冰	无
92. ゴース	赤/绿	ゴースト/毒	93. ゴースト(25)/94. ゲンガー(通信)
93. ゴースト	赤/绿	ゴースト/毒	94. ゲンガー(通信)
94. ゲンガ	赤/绿	ゴースト/毒	无
95. イワーク	赤/绿	岩/地	无
96. スリープ	赤/绿	エスパー	97. スリーパー(26)
97. スリーパー	赤/绿	エスパー	无
98. クラブ	赤/绿	水	99. キングラー(28)
99. キングラー	赤/绿	水	无
100. ビリリダマ	赤/绿	电	101. マルマイン(30)
101. マルマイン	赤/绿	电	无
102. タマタマ	赤/绿	草/エスパー	103. ナッシー(リーフの石)
103. ナッシー	赤/绿	草/エスパー	无
104. カラカラ	赤/绿	地	105. ガラガラ(28)
105. ガラガラ	赤/绿	地	无
106. サワムラー	赤/绿	格斗	无
107. エビワラー	赤/绿	格斗	无
108. ベロリンガ	赤/绿	ノーマル	无
109. ドガース	赤/绿	毒	110. マタドガス(35)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
110. マタドガス	赤/绿	毒	无
111. サイホーン	赤/绿	地/岩	112. サイドン(42)
112. サイドン	赤/绿	地/岩	无
113. ラッキー	赤/绿	ノーマル	无
114. モンジャラ	赤/绿	草	无
115. ガルーラ	赤/绿	ノーマル	无
116. タッツー	赤/绿	水	117. シードラ(32)
117. シードラ	赤/绿	水	无
118. トサキント	赤/绿	水	119. アズマオウ(33)
119. アズマオウ	赤/绿	水	无
120ヒトデマン	赤/绿	水	121. スターミー(水の石)
121. スターミー	赤/绿	水/エスパー	无
122. バリヤード	赤/绿	エスパー	无
123. ストライク	赤	虫/飞	无
124. ルージュラ	赤/绿	冰/エスパー	无
125. エレブー	赤	电	无
126. ブーバー	绿	炎	无
127. カイロス	绿	虫	无
128. ケンタロス	赤/绿	ノーマル	无
129. コイキング	赤/绿	水	130. ギャラドス(20)
130. ギャラドス	赤/绿	水/飞	无
131. ラプラス	赤/绿	水/冰	无
132. メタモン	赤/绿	ノーマル	无
133. イーブイ	赤/绿	ノーマル	134. シャワーズ(水の石)/135. サンダース(雷の石)/136. ブースター(炎の石)
134. シャワーズ	赤/绿	水	
135. サンダース	赤/绿	电	无
136. ブースター	赤/绿	炎	无
137. ポリゴン	赤/绿	ノーマル	无
138. オムナイト	赤/绿	岩/水	无
139. オムスター	赤/绿	岩/水	139. オムスター(40)
140. カブト	赤/绿	岩/水	无
141. カブトプス	赤/绿	岩/水	141. カブトプス(40)
142. プテラ	赤/绿	岩/飞	无
143. カビゴン	赤/绿	ノーマル	无
144. フリーザー	赤/绿	冰/飞	无
145. サンダー	赤/绿	电/飞	无
146. ファイヤー	赤/绿	炎/飞	无
147. ミニリュウ	赤/绿	龙	148. ハクリュー(30)/149. カイリュー(55)
148. ハクリュー	赤/绿	龙	149. カイリュー(55)
149. カイリュー	赤/绿	龙/飞	无
150ミュウツー	赤/绿	エスパー	无

文/ピカチュウ



口袋妖怪

金、银

自前作大成功后，一直被谣传为口袋妖怪2的作品再次引发了GB上的口袋旋风，没有玩过这个游戏的话，真是···

GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日期:1999.11.21

故事流程

望着250大元(港币)的正装原版《口袋妖怪·银》，魔法师激动的打开紫色的Game Boy Color，哇，没有黑线的进入了口袋妖怪的世界!

什么？现在什么时间了(还好选修了日文)？看看呼机，夜里10点20了，搞定!

!!魔法师的提示：如果最开始玩家没有搞定时间，还是从新再玩吧，因为在《口袋妖怪·金、银》中很多事件都和时间日期有关的！那么，介绍一下：

朝/あさ	早晨
昼/ひる	白天
夜/よる	晚上
分/ふん	分
时/じ	时



那么主角叫什么呢？日文的魔法师怎么说呀？算了，别费劲了，干脆还是叫"テン"就OK了吧。

Let's go!

与欧基特博士的开场白聊完后，在楼下碰见了妈妈，他要问你今天是星期几！再看呼机，再次搞定!

!! 魔法师的提示：如果最开始玩家没有搞定日期，还是重新再玩吧！介绍一下：

日曜日/にちようび	星期日
月曜日/げつようび	星期一
火曜日/かようび	星期二
水曜日/すいようび	星期三
木曜日/もくようび	星期四
金曜日/きんようび	星期五
土曜日/どようび	星期六



妈妈给了你口袋万能工具后，到"若叶镇"(ワカバタウン)里的研究所找到所谓映木博士(ウツギ)，你就可以从三个口袋妖怪中挑一个啦！分别是图鉴中的No.152属性草，No.155属性火，No.158属性水，喜欢什么你就自己看啦，魔法师可是带上了小鳄鱼。

在村子里转了转也没什么意思，有个红发小子还跟我这里不客气，就出来到了29号道路，在草丛里遇到了一些口袋妖怪，不过还不能收集，只能练练级了。可以见到立在草地中的"木之实"，探查之后果然有收获。

！！魔法师的提示："木之实"上的果实采过之后，一天就会回再长出来！可以多多采摘呀!

没多远就到了"吉野市"(ヨシノシテイ)，在城镇入口有位老爷爷，跟他交谈他会向你介绍吉野市，然后"地图"入手！在城镇里有口袋妖怪俱乐部(PC)和商店(Shop)，看看钱包还是省吃俭用点好了。不过在30号道路会有毒属性的口袋妖怪出没，愿意的话买些解毒剂吧。

经过30号道路，走右边，到了"口袋妖怪爷爷的小屋"，他托你带一个"口袋妖怪蛋"给映木博士，还会给你"口袋妖怪图鉴"！出了门，映木博士很着急的打来的电话，发生了大事！所以就赶快赶回"若叶镇"(ワカバタウン)吧。

在回去的路上，原来在"若叶镇"(ワカバタウン)跟我不客气的小子(魔法师给他起的名字是ken)跟我叫板，好在小鳄鱼够皮实，轻松搞定!

！！魔法师的提示：根据我方最开始在博士处选的口袋妖怪，他的口

袋妖怪会不同。

回到"若叶镇"的研究所，果然 ken 偷了博士的一个口袋妖怪蛋！对话之后，终于得到了口袋妖怪球，而且是五个呢！终于可以开始真正的冒险了！

高兴的话跟妈妈打个招呼，就出来了。在镇口有个胖胖的家伙教你如何用口袋妖怪球收妖怪。看懂了，就赶快自己抓几个来啦！注意！！现在在地图上就会有一些口袋妖怪训练师了，如果你被他们看到就会发生战斗，如果自己的口袋妖怪体力不支就争取绕道而行吧。还有，口袋妖怪训练师的口袋妖怪是无法用口袋妖怪球收取的，所以就不要浪费了。

在 30 号道路上会遇到志趣相同的朋友，那么就留下彼此的电话号码吧。在以后还会结识很多的呦！

一路收集和战斗便到了"桔梗市"(**キキヨウシティ**)，在这里第一次见到了口袋妖怪道馆(GYM，训练中心)，还有被称为"喇叭芽之塔"(**マダツボミのとう**)的地方。在镇子里左下的屋子里有个小孩要用大岩蛇来换喇叭芽，反正没损失换换吧！接下来就是攻略口袋妖怪道馆和喇叭芽之塔，都不是很难的，击败他们就可以得到技巧训练机 31 等好东东。

在队伍里排列上一只喇叭芽，然后到口袋妖怪俱乐部(PC)里，见到了博士，再次拿回了口袋妖怪蛋，带着走回有什么事情发生呢？现在还不知道呀。

在"桔梗市"西南方向有处遗迹，在地底有神秘的拼图和奇妙的壁画。将拼图拼好会有什么呢？如果搞不定也没有关系，先向南方的 32 号道路前进也可以。



在 32 号道路的尽头的口袋妖怪俱乐部(PC)里探险家打扮的家伙会送给你钓鱼竿(**ボロのつりざお**)，真是好人呀！可以在水边开心的垂钓了，自然也会有钓上水里的口袋妖怪了。

发现洞穴！进入之后才后悔刚才没有在口袋妖怪俱乐部(PC)回复体力。好多口袋妖怪训练师和物品，当然妖怪也少不了了。在洞的出口，打败一位训练师之后，他会告诉你关于星期五在洞的

深处会传来可疑的口袋妖怪的叫声，所以星期五一定要记得来看看！



出了洞穴就是 33 号道路，击败胖胖的口袋妖怪训练师，他便会留下电话号码，又是一个朋友。继续前行，看到一个可疑的黑衣人正堵在一处洞穴**ヤドンのいど**的入口，也不让我进去，只好先到"**ヒワダタウン**"了。

与"**ヒワダタウン**"镇上的人交谈，发现他们正担心**ヤドン**正在逐渐消失。在镇子北面的屋子里了解到"火箭兵团"(**ロケシトだん**)再次出现了！！他们将**ヤドン**关在**ヤドンのいど**里！！怎么能这样！！跟着正义的大叔，便回到了洞穴**ヤドンのいど**，这时候已经没有人堵着入口了，冲呀！正义的大叔因为从入口跳下的时候扭伤腰了，所以还得自己一个人来与火箭兵团的成员对战。打到最后一位后，发现一块异样的石头，是否有什么机关呢？不过现在还搞不定，以后再说吧。

回到镇上，发现**ヤドン**们都回来了，真是 happy 呀。正义的大叔也给了我新的口袋妖怪球(**ルアーボール**)，好像对付用钓鱼竿钓上的妖怪比较有用。再了解之后，原来正义的大叔是一位制作口袋妖怪球的高手，可以根据你在镇外收集的各种木之实来制造不同的口袋妖怪球，不过一天只能做一个，看来要经常来找他了。

这时才发现原来这个镇子里也有口袋妖怪道馆，都是火箭兵团捣乱，都忘了正事了。Boss 是位紫发美眉，还好不是很强。好了，整理装备之后向**ウベメのもり**进发。

在即将出镇时，以前跟我叫板的红发小子又来挑战。他可比以前强了不少，所以还是要认真战斗的。

终于出了"**ヒワダタウン**"镇。在**ウベメのもり**遇见了个小孩，正在为什么事发愁，原来口袋妖怪**カモネギ**在**ウベメのもり**中迷了路。那么就帮他吧，哄赶**カモネギ**了几次之后，终于将它赶到小孩那里，小孩便感



激的将**ひでんマツン** 01 送你！对可以的口袋妖怪使用**ひでんマツン** 01，口袋妖怪便会学会**いあいぎり**的技巧，这样一来就可以将专门挡在路上的树砍掉！太好了，还记得来的路上有多少挡路的吗？再去看看肯定有收获呀！在 32 号道路用**いあいぎり**更是可以拿到**わざマツン** 05！！

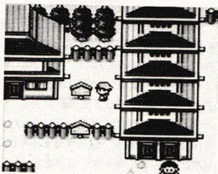
再向**ウベメのもり**深处搜索，与树林深处的绿头发小孩对话，哇！**わざマツン** 02 入手！！让口袋妖怪学会**ずつき**的技巧，可以用来摇晃地图上的小树，有时可以将正在休息的口袋妖怪摇下来，可能会有神奇的物种吗？

继续前进，进入 34 号道路，这里有不少口袋妖怪训练师呀！看到了个警察样子的家伙，如果是晚上来的话，他便会和你一决高低！

路边有**そだてやさん**的小屋，可以将自己的口袋妖怪放在这里寄养的。老爷爷和老奶奶每人可以养一只，而且如果是一公一母，则有可能生蛋的呦！不过要拿回口袋妖怪的时候可是要付钱的，每升一级就要 100 元呀！

!!魔法师的提示：寄养口袋妖怪后，即使玩家不开机游戏，也是会有成长效果的。但是注意，寄养的口袋妖怪虽然等级会提升，但是却不会进化！

终于到了最大的城市“**コガネッテイ**”，真的是很丰富的呦！第一次到这里真的是会迷路呀！现在就让魔法师来给你做个向导吧！



コガネッテイ的百货大楼可是地上 6 层底下 1 层的巨大建筑物呀！可以做电梯或爬楼梯，更有很多的物品可以买。第一层是服务台，第二层是卖一般消耗道具的，第三层是卖战斗时使用的提升能力的道具，第四层卖的是可以提升口袋妖怪自身能

力的道具，第五层卖的都是**わざマツン**，而顶层的自动售货机的饮料可以来回复 HP。地下则是仓库，因为每次进入货柜的位置都会改变，所以即使有货柜挡着也可以将所有道具拿到手的。

！！魔法师的提示：在百货大楼 5 层，每星期天都会有位售货小姐出现，如果队伍中第一个口袋妖怪和你很亲近，她会给你わざマツン 27，否则就会给你わざマツン 21。

テヅオとう电波塔，就是一直给大家发送电台节目的电台中心啦！不过现在只可以参观到第二层，还好可以看到很多人在这里工作，还有中奖柜台和口袋妖怪问答。

せいめいはんだんし的家，在这里可以为自己的口袋妖怪改名字，不过从别人那里交换而来的就不可以了。

ミテクルサイクル自行车店，好像很不景气，不过老板会送给你一辆自行车帮他做宣传。真好呀，可以飞车了！

マサキ的家！！很有实力的人物呀，为什么这么说呢？因为做出利用电脑来保管口袋妖怪们的系统的就是他啦！不过他正好出门了，通过他妹妹可以知道他的行动电话号码，打个电话联络一下吧。

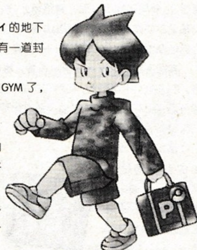
グームーコーナー，太好了，是游戏中心呀！在这里不光有 777，还有新的卡片游戏，如果赢的游戏代币多，还可以换取稀有道具呢！不过也是很贵的呦，1000 元 50 个币。

えき车站，令人很期待的地方，但是还看不到列车，只有列车员，有些失望啦。

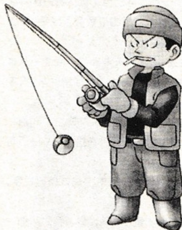
还有一条贯穿**コガネッテイ**的地下通道，里面有卖独特的道具，还有一道封住的门，很可疑！

当然在**コガネッテイ**也有 GYM 了，自然要再得一枚徽章。

通过 35 道路，便来到了**しぜんこうえん**。又有很多新的口袋妖怪了，不过它们越来越不好收了。



!!魔法师的提示：在しぜんこうえん，每星期二，四，六都会有捉虫大会！千万不要错过，而



且又提供免费口袋妖怪球，收的口袋妖怪归你自己所有，而且如果进入前三名还有丰厚的奖品呢！

在 36 号道路，打败挡在路中的树性口袋妖怪，就可以前往 37 号道路了，不过在向左之点可以先到右边和小胖子说说，他就会将技巧训练机 08 号给你。

在 37 号道路上发现三个排列得很整齐的木之实，原来这就是三色的**ぼんぐり**！如果将采下的**ぼんぐり**交给会制作口袋妖怪球的正义大叔，就可以作出有特殊效果的口袋妖怪球呢！

在 37 号道路的尽头，就是**エンヅュツテイ**，也是不小的城市。在这里也有很多的事情要做，真是忙不过来了。首先是进入 PC，会碰见**マサキ**（据说是关西腔），他会传授**タイムカプセル**（时空胶囊）的使用。终于可以和前作（口袋妖怪 红/绿）中的口袋妖怪交换了，真高兴。然后再去某间小屋，从屋里的人处得到**ダウヅングマツン**，可是探宝的机器呀！又是免费的，所以要好好利用。

接下来是战斗，GYM 里的鬼系妖怪太令人头疼了，不过好歹努力的通过了，获得了徽章。而在舞蹈场上，有五位和服姐姐在跳舞，实际上她们都是口袋妖怪训练师，所以也要战斗，打败她们后，看台上的老爷爷准会给你**ひでんマツン** 03。让口袋妖怪学习就可以在水面上行动了！

实际上在**エンヅュツテイ**有着大秘密！在城镇的东西方各建了一座塔，东边的还不可以上，而西边的据说因为大火只剩下地上一层和地下部分。一进入西边的塔，红发小子有出现了，当然还是被我 KO 了，哈！到底这里有着什么样的秘密呢？

エンヅュツテイ的西面就是 38 号道路，在道中间有个牧场哦！进去之后发现小牛生病了，没关系，只要多





喂它吃些**きのみ**它就会康复。之后，就可以在隔壁买到回复 HP100 的道具，还有会获得作为谢礼的**わざマツン** 13！

一直南下，就到了海滨小镇**アサギシテイ**。又有 GYM，冲呀，但是馆主却不在？那就先逛逛再说。在某间屋子里有获得更好的钓鱼竿呀！可以钓上以前钓不了的口袋妖怪了！在镇子右上角的屋子里，有人要用口袋妖怪电击球交换口袋妖怪**タラブ**，如果有的话，就换换吧。还在港口打听到了高速船的事情，是很令人期待的，不过现在也见不到船的影子。

アサギシテイ里有一座高高的灯塔，里面有很多口袋妖怪训练师，在塔顶见到了馆主**ミカン**，因为灯塔上的口袋妖怪生病了，所以她在这里守候。

没办法，打听了 40 号水道的消息，就出发了。因为在海上，没什么参照物，所以很容易迷路，还是到 PC 中心回复了再出发吧。

经过了 40 号和 41 号水道，到达了在海的另一边的**タンバシテイ**。先到**くすり屋きん**处拿到药品**ひでんのくすり**，这可是治疗灯塔上口袋妖怪病的药品哦！这里也有 GYM，自然再获得一徽章啦。

回到海滨小镇**アサギシテイ**之后，到灯塔上治好了口袋妖怪的病，**ミカン**回到了 GYM 接受你的挑战，使用火属性的口袋妖怪比较有利。

下一个目标是第七枚徽章，回到**エンヅュツテイ**从东面出去，就是 42 号道路，可以直接从水上通过，也可以从上面的洞穴走，就看你的喜好了，不过洞穴里宝物多多，妖怪多多。在道中间，有看到了排列整齐的木之实，看来又可以让会制作口袋妖怪球的正义大叔做新品种的口



袋妖怪球了，happy！

终于到了宁静的小镇**チョウジタウン**，在这里听到了火箭兵团和红色暴鲤龙的消息，而 GYM 的门口又有个家伙不让我进，镇子东面的路也挡上了，所以没办法，直接向上去**いかりのみずうみ**抓红色暴鲤龙吧！

No. 244
もちもの
もくたん
つかえるわざ
にらみつける
PP 30/30
ひのこ
PP 25/25
ほえる
PP 20/20
ほのおのうず
PP 15/15
:L40
エンテイ
/エンテイ
◀ページ▶

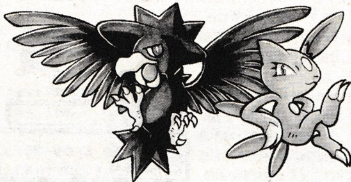
去**いかりのみずうみ**先要经过 43 号道路，没想到在路卡里竟被火箭兵团强收了 1000 元的过路费！！而且每经过一次就要交一次！！所以还是从左侧的小路走吧，虽然会遇到口袋妖怪训练师。

在湖的中央会看到红色暴鲤龙，努力的抓住它！附近还有钓鱼名人的家等地，有空可以多去看看，有些有趣的东东哦。

这时候回到**いかりのみずうみ**的 SHOP，却发生了大事件！在**ワタル**的帮助下发现了到火箭兵团秘密基地的入口！！

潜入火箭兵团秘密基地后，接踵而来的是火箭兵团成员和很多的宝物，战斗战斗再战斗，以为有很多回自爆的口袋妖怪，所以战斗很艰苦。还好**ワタル**中途会帮你补一回 HP。在战斗中搜集好 3 组密码，才可以打开最后的电机房的门，这时又有两个干部袭来，还好**ワタル**前来帮忙，只用对付一个就可以了。进入电机房后，会发现被利用的口袋妖怪电击球的前身，尽量收了它们吧。之后就可以将火箭兵团秘密基地摧毁了！

这时**チョウジタウン**的 GYM 也可以去了，馆里的冰迷宫很容易，不过口袋妖怪训练师和馆主的 LV 越来越高了。



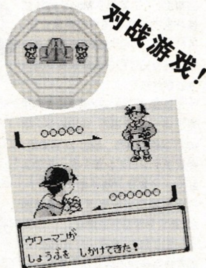


取得了徽章，出了 GYM 还来不及高兴，博士又来电话了，大事件！！**コガネッティ**的电波塔被火箭兵团占据了！！于是赶紧赶到**コガネッティ**探查。

果然，**コガネッティ**的很多地方都被火箭兵团占据了，那么赶快去电波塔吧！

从第一层一直打到顶层都很顺利，除了第三层有一扇打不开的栅栏门，遇到假扮局长的火箭兵团干部，击败他可以得到一把钥匙。还记得贯穿**コガネッティ**的地下通道吗？其中有一扇封住的门，对了，就是它。潜入地下通道，进入底下仓库。又会碰到红毛小子！所以在此之前最好到 PC 里回复一下 HP。这里有机关，不过很容易，不过要尽量将所有宝物都拿到哦！最后营救了真正的局长，他会将第三层栅栏门的钥匙给你。从楼梯上去，竟然是百货大楼的底下仓库！

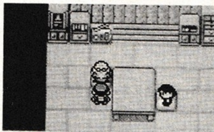
又匆匆忙忙的回到电波塔，终于解决了电波塔入侵事件。电波塔上的人们会感激的送你很多好东东。



好了，八枚徽章就剩最后的一枚了。最后的 GYM 在**フスベシタウン**。要回到宁静的小镇**チョウジタウン**，这时候挡在东边的大叔已经不在了。

经过 44 号道路，进入必经之地**こおりのぬけみち**。这里是冰的洞穴，需要将冰面上层的 4 块石头推下，放在冰面上做阻挡物才可以通过到达**フスベシタウン**。

在**フスベシタウン**有位很厉害的人，他可以帮你的口袋



妖怪忘记战斗技巧，就连不能删去的秘传技巧也可以忘记！

最后的 GYM 了，还是要先推动石头做垫脚石才可以见到 BOSS。终于将 GYM 馆主打败了，没想到他竟然因为我没有**りゅうのキバ**而不给我徽章！！怎么办？发现先前不可以进入的位于 GYM 上方的龙之洞穴可以进入了，进入之后竟然在里面发现了**りゅうのキバ**！当拿起**りゅうのキバ**的时候，馆主出现了，终于最后的徽章入手了！



在走出龙之洞穴时，博士打来电话，告诉我可以进行口袋妖怪联赛的消息，并叫我到他的研究所去。好的，立即动身，通过了 45，46 号道路，终于回家了。

回家看看妈妈，便到研究所找到博士，于是得到了 Master Ball，据说什么口袋妖怪都可以轻易捉到，不过只有一个，还是先珍藏起来的好。还得知了口袋妖怪联赛的地点就在家的东面。

整理了行装，再次出发。先向东渡水到了 26 号道路，使用秘传机器 07 可以跨越瀑布，经过 27 号道路，便是**チャンピオンロード**，在尽头红发小子真是阴魂不散又出现了，这回他的口袋妖怪可真是够强劲的，还是多准备些道具吧。

出了洞口，真是一片光明呀！下面赶快去参加口袋妖怪联赛吧！



回复了体力，就进入了赛场，门就关了。怎么有些关门放狗的架势！！

迎接你的实力强劲的四天王！！而他们的口袋妖怪都在 40 级以上，如果水平不够，还是会去多练习练习的好。击败四天王后，曾帮助过你的**ワクル**就会登场，他使用的是龙系的口袋妖怪，级别很恐怖哦！

终于，终于打败了**ワクル**，成为了胜利者，太 happy 黑皮了！还有电波塔的记者来采访我呢。与**ワクル**进入殿堂，就是令人激动的 Ending！！

……

……

……

！！虽然 Ending 了，但是真正的旅程才开始！！

旅程再次从**ワカバタウン**开始，这时候才发现从 27 号道路所到的地方是另一块大陆**カントー**！有很多没有去过的地方呢！

开始之后不久就接到博士的电话，便去了研究所。博士为自己准备了远征**カントー**大陆的船票。于是便到了海滨小镇**アサギシテイ**，做上了高速船，想**カントー**大陆出发了。

在高速船**アクア**号上，也有很多口袋妖怪训练师。在船上也不闲着，帮带帽子的先生找到他的孙女，还可以得到奖励。这时候，**アクア**号到了**クチバシテイ**。

在**カントー**大陆也有 8 个 GYM 馆，所以也是要收集 8 枚徽章的。

四处转了转，经过 6 号道路来到**ヤマブキシテイ**。据说这里的大厦就是三年前发生骚乱的地方，又获得了一些好东东。而车站因为发电站

出现问题，现在不可以使用。所以，为了能体会乘火车的乐趣，向10号道路附近的发电站前进。



在发电站打听到原来新的发电机组件被偷了！又听说在**ハナダシテイ**有神秘人出现！

到达**ハナダシテイ**后，在GYM的入口处发现奇怪的黑衣人，一路跟踪，终于在24号道路截住他，原来他是火箭兵团的余党！！打败他之后，他交代了偷走组件，并将组件藏在**ハナダシテイ**的GYM里的水里。回到**ハナダシテイ**，在GYM里的水边调查，找回了组件（不要在队伍里有会游水的口袋妖怪）。将组件交回发电站，又解决了危机。

终于火车可以开动了！不过没有车票！？如何获得定期车票呢？在**ヤマブキシテイ**左上的屋子里有个女孩，她正为丢了**ピッピ**玩偶而发愁。其实只要到**クチバシテイ**的GYM上方的屋子里，和男孩交谈就可以取回**ピッピ**玩偶，这样一来，女孩就会将定期车票送给你。有了它，就可以登上火车了！

ハナダシテイ的GYM里始终没有馆主，在25号道路附近找到了她，对话后她就会回到GYM等待挑战。

在11号道路上有个巨大的口袋妖怪**カビコン**挡着路，怎么办？在火车开通之后，回到原来大陆的电波塔，在一层会得到收音机。将频道调到20，利用正在放送的音乐将**カビコン**唤醒并将其打败，能收服更好啦。之后，11号道路就可以通过了。



在12号道路的屋子里，可以得到更好的钓鱼竿，连湖底的口袋妖怪都可以钓起了。

为了得到传说中的口袋妖怪，在**ニビシテイ**的SHOP附近找到一位老爷爷，他会给你用来捕捉传说中口袋妖怪的重要道具。

在3号道路的尽头是**おつきみやま**洞穴，在这里再次与可以称为命运中对手的红发小子对决。在这次较量之后，他便会每星期一，三在口袋妖怪联赛馆挑战你，而每星期二，四会在**りゅうのあ**修炼。

在收集了15枚徽章之后，到达了**トキワシテイ**。结果GYM里又没有人。还好，在**マサラタウン**南面的小岛**ゲレンタウン**找到了馆主**グリーン**，对话之后，他就会到了GYM。

终于，16枚徽章全部入手了！该是真正的Ending了吧。

到达**マサラタウン**的**オーキド**博士研究所，博士验证了徽章，告诉你现在可以去**シロガネ**山了！

猜猜在**シロガネ**山的究极口袋妖怪训练师是谁？是上集《《口袋妖怪红/绿》》的主角哦！他手上都是70多级的口袋妖怪呀！

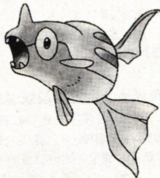
为了最后的胜利，击败他吧……

《口袋妖怪·金、银》的秘密

《口袋妖怪·金、银》中除了正式的故事流程外，有着太多的独立事件和技巧，现在就整理出来，展现在你面前：

抓虫大会！

在**しぜんこうえん**，每星期二，四，六都会举办抓虫大会！规则是带着自己的一只口袋妖怪，在限制时间内在**しぜんこうえん**捕捉口袋妖怪，根据所捕捉到的口袋妖怪来审定名次。因为参加大会不用报名费，而且口袋妖怪球也由大会提供，捉到的口袋妖怪又归自己所有，所以要经常来呀！奖品是非常丰富的，即使没有进入前三名也会有鼓励奖的。

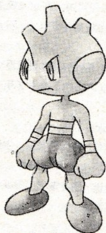


可以得到的奖品

第一名：**たいようのいし**，是用来使口袋妖怪进化的道具。

第二名：**かわらずのいし**，口袋妖怪装备了的话，就不会进化，很有趣的道具。

第三名：回复体力用的东东



更加有效的收服口袋妖怪！

一般的方法是将口袋妖怪打至红血，再抛出口袋妖怪球。可是到了后期，光是将口袋妖怪打至红血也收不了，反而白白浪费口袋妖怪球。如果将口袋妖怪的状态变成特殊状态，那么收服的成功率将大大提高。

按成功率从低到高的顺序来排列：

毒どく——烫伤やけど——麻痹まひ——睡眠ねむり——冰冻こおり

ふしぎなおくりもの！

如果使用红外通信，可以得到ふしぎなおくりもの！虽然大多是普通的道具，不过也会有口袋妖怪的玩偶。如果与"口袋妖怪 皮卡丘"计步器红外通信，会根据瓦特数来计算获得什么宝物。

！！魔法师的提示：专门从香港带回的"口袋妖怪 皮卡丘"计步器真是很有意思，不过有时为了多多计步，走"之"字型或原地颤就会中毒太深了。哈！

神秘的星期五口袋妖怪！

在つながりのどうくつ洞穴里，一个口袋妖怪训练师会告诉你每星期五在洞穴的深处会传来神秘的叫声。当你的口袋妖怪会游泳之后，星期五去つながりのどうくつ，在洞的深处就会发现神秘的星期五口袋妖怪"拉普拉斯"！！

"拉普拉斯"只会在这里出现，所以不管怎么样都要将它收服！！



传说中上古的口袋妖怪！

没错，在《口袋妖怪·金、银》中存在被封引的上古口袋妖怪，它们是从闪电，火，水中诞生的"雷皇""炎帝"和"水君"！！

在エンヅュッテイ的西边的废墟地下，

就是封引着传说中上古的口袋妖怪的地方。使用"いわくだき"的技巧解决石头障碍，在洞穴的尽头便是石化了的"雷皇""炎帝"和"水君"。

一靠近它们，它们就会复活，而且飞快的跑开了。

怎样追踪它们并收服它们呢？

"雷皇""炎帝"和"水君"的移动场所就是在开始的大陆各地的草丛里。它们会不停的移动，不过只要被你碰到过一次，就可以通过口袋妖怪图鉴来确定它们的位置。不过每条道路中草丛那么多，怎么办呢？其实，在36号道路和42号道路都只有一处草丛，在那里蹲守是最好的。

除了口袋妖怪图鉴之外的アンノーン图鉴！

在キキヨウシテイ西南的遗迹里，如果完成古老的拼图，就可以见到特殊的口袋妖怪アンノーン。它们可是有若干种图形的，比较像象形文字。到遗迹附近的研究所里可以记录アンノーン图鉴。如果全部收集，会怎么样呢？

会制作口袋妖怪球的正义大叔！

在ヒワダタウン里，会有正义大叔为你制作口袋妖怪球，根据你给他的材料制作出不同的口袋妖怪球。不过一天只能做一个。

ももぼんぐり　ラブラブボール

捕捉和正在战斗的我方口袋妖怪性别不同的口袋妖怪时有利

みどぼんぐり　フレンドボール

使用这个口袋妖怪球捕捉到的口袋妖怪和你会较亲近

きぼんぐり　ムーンボール

容易捕捉到用つきのいし进化的口袋妖怪

あかほんぐり　レベルボール

用来捉级别比自己低的口袋妖怪

あおぼんぐり　ルアーボール

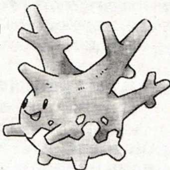
用来捉钓上来的口袋妖怪

くろぼんぐり　ヘビーボール

用来捉比较沉的口袋妖怪



尽量发掘隐藏的宝物吧！



在エンジユシテイ可以得到探宝工具ダウジングマシン，如何使用呢？

当使用ダウジングマシン时，如果屏幕内有隐藏的宝物，就会有反应。这样就可以判断什么地方有隐藏的宝物了。

有着不同进化方向的口袋妖怪！

前往エンジユシテイ和マサキ碰面之后，再回到他在コガネシテイ的家，他就会将口袋妖怪"伊布"送给你！

通过使用不同的进化道具就可以让"伊布"进化成"火精灵"，"雷精灵"和"水精灵"，而且在本作还有两种特殊形态可以进化，分别是超能力属性的"艾菲"和恶属性的"布拉奇"。

收音机的真正妙用！

在电波塔得到的收音机，可以听由电波塔提供的四个节目。为与5左右的口袋妖怪图鉴频道，在这里每天早上4至10点放送的是"口袋妖怪情况汇报"，而从早上10点一直到第二天早上4点放送的节目是"博士的口袋妖怪讲座"。这些对你确定某种口袋妖怪的位置可以很有帮助的哟！

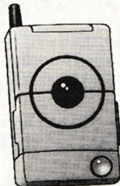
而在5与10中间的放送的是BGM音乐。每周会放送两首。星期二，四，六，日放送的是"口袋妖怪进行曲"，这时候口袋妖怪们的出现率会较高。而星期一，三，五放送的则是"催眠曲"，所以口袋妖怪们不会很活跃。



还有啦，在接近10的放送的抽奖节目，如果你的口袋妖怪中奖了，就要赶快去电波塔去换奖品哦！

！！魔法师的提示：在这里鼓励多多和朋友交换口袋妖怪，这样一来你的口袋妖怪的ID号会多多，中奖的概率会大大。

トゲピー的出生！



还记得在开始游戏时博士给你的口袋妖怪蛋吗？那个其实就是トゲピー呀！只要你一直带着他（还未出生时）冒险，过一段时间，它就会出生了！很可爱呦！

两大传说口袋妖怪！

居住在スズのとう的"ホウホウ"和居住在うずまきじま的"ルギア"在《口袋妖怪·金、银》中以不同等级出现，如果要捕获它们，就要拥有にじんのはれ（《口袋妖怪·金》）或ぎんいろのはれ（《口袋妖怪·银》）

秘传机器的总结！

可以切开挡路的树的秘传机器01いあいぎりり
可以瞬间到达某地的秘传机器02そらをとぶ
可以令口袋妖怪学会游泳的秘传机器03なみのり
可以推动石头的秘传机器04かいりき
可以照亮黑暗洞穴的秘传机器05フラッシユ
可以穿过旋涡的秘传机器06うずしお
可以跨越瀑布的秘传机器07たきのぼり

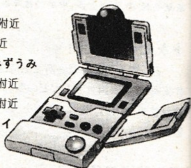
"口袋妖怪 皮卡丘"计步器的乐趣！

这可是与《口袋妖怪·金、银》互动的新版本电子宠物！有着彩色液晶屏幕！！通过你每天走路的步数来计算你和皮卡丘的友好度，而且所积攒的步数会换算成瓦特数，送给皮卡丘，或送给朋友的皮卡丘，或与《口袋妖怪·金、银》通讯来换取奖品。总之很有趣的！

按时间出现的人物！

《口袋妖怪·金、银》是十分重视利用时间的游戏，所以根据不同的时间做不同的事是很重要的。而有些人物只有在特定的时间和地点才会

出现。



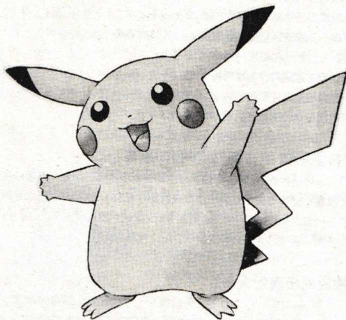
星期一的ツキコ出现在 40 号水道附近
星期二的ヒコ出现在 29 号道路附近
星期三的ミズオ出现在いかりのみずうみ
星期四的モケオ出现在 36 号道路附近
星期五的カネコ出现在 32 号道路附近
星期六的ツチオ出现在フスベツテイ
星期日的ニチオ出现在 37 号道路

注意！不同颜色的口袋妖怪登场！

没错，的确存在同一种类而颜色不同的口袋妖怪！如果在图鉴中口袋妖怪性别标志旁边有特殊的标志，那么，恭喜你了，是特殊颜色的口袋妖怪！

不过很抱歉，不同颜色的口袋妖怪的出现条件还是未知，难道完全是凭你的运气了吗？

文/魔法师





口袋妖怪
水晶

"口袋妖怪"系列作为 GB 的招牌游戏，在全世界引起了极大的轰动。而作为名作"口袋妖怪——金、银"的最终版的"水晶"更是万众期待。"口袋怪物"迷可不能错过！

GBC 厂商:NINTENDO 类型:ACT
发售日期:2000.12.22

最初设定

开始新游戏后的第一个选项是决定主角为男孩，而第二个选项是决定主角为女孩。当然选男女主角都可以！之后就是与"口袋妖怪——金、银"一样要设定 SET 时间，最后就是给主角起名字，如果不变的话就会自动叫做"水晶"。而本作中时间对于游戏中的事件依然有非常大的影响，所以要说明一下：



あさ	早上
ひる	白天
こうふ	黄昏
よる	晚上
ふん	分
じ	小时

选定时间一定要和游戏当时的时间一致，否则有些事件发生的时间会令你感到很不是时候！

游戏目的

新的主人公，新的旅行。开始游戏后要做些什么呢?下面就进行说明！

培养口袋妖怪

从得到的小妖怪中可找出你所喜欢的，将其培养成主要战斗力。但是，不仅要提高其级别，而且要考虑让其掌握什么招数。此外，那个强大的火箭团又复活了！?看来这次又要进行苦战了。所以传说的怪物如果无法捉到的话，你能轻易战胜这些强敌吗？

目标！口袋妖怪霸王

主角的目的依然是到各地旅行，战胜各地 GM 道场的头目，收集徽章，而且，在西奇野高原的口袋妖怪团中，寻找传说的霸王，并且向他挑战。虽然，在途中有各种各样的问题阻挡住前进，与口袋妖怪一齐越过难关吧。

首先要得到口袋妖怪

主人公一边去捕捉口袋妖怪，一边进行游戏发展情节。当然也要培养自己的口袋妖怪，完成的“怪物图鉴”才是游戏最终的目的。

怪物图鉴

除了在“红、绿、蓝和皮卡丘“登场的151只口袋妖怪外，新登场的口袋妖怪有100种以上。而且还有特别的变异妖怪登场！！

与教练战斗

在道场上、道路上和洞窟中，会有许多怪物教练在等待战斗对手，一旦进入对手的视野，不须多说，立即开始战斗，准备好你的口袋妖怪！迎接挑战！

收集怪物道场徽章

新登场的口袋妖怪是从图谱NO.152开始，到通关的路程是艰险！看清所使用口袋妖怪的类型，对胜负很重要！在主要的镇上，有口袋妖怪道场，只要战胜其中的BOSS，就可以得到徽章，徽章在故事发展中是必不可少的宝物。关系到能否与最终BOSS作战！

关于口袋妖怪

男女主角能力不同

本作最大的特点就是由于主角不同，所得到的口袋妖怪，即使是相同种类、相同级别其能力也有微妙的差别，这一点要注意！



战斗中的特殊状态

由于本作对前几部作品的战斗平衡性上做了一定的调整，使得许多特殊状态效果与恢复方法有了改变。如前作的冻僵状态是不能自动恢复的，所以一旦敌人处于此状态，也就宣布了你的胜利，但本作可以自动恢复，从而给敌人反败为胜的机会！因此下面为大家详细解释各种状态的效果与恢复方法！

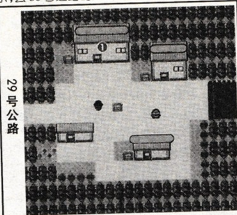
状态	说明	回复
能力升降	降低或提高战斗中的能力，等级升降。	△
毒	每回合HP减少，移动画面中，每走4步HP减1。	╳
麻痹	经常不能出招，并且敏捷减少。	╳
混乱	常常会攻击自己，可用苦树之果来恢复。	○
睡	口袋妖怪睡了，不能行动。	○
烧伤	每回合HP减少，在移动画面时不减，此外攻击力下降。	╳
冰	冻僵后，什么也不能做，经过一定的回合数。	○
胆怯	一回合不能攻击。	—
迟钝	使口袋妖怪迟钝，每回合HP大幅降低。	△

注：
○：用自力回复　△：用替来回复。
╳：用工具回复（在通信对战中只用树的果回复）

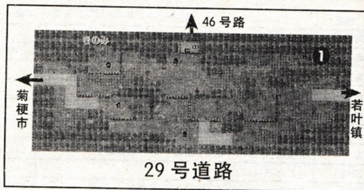
完全攻略

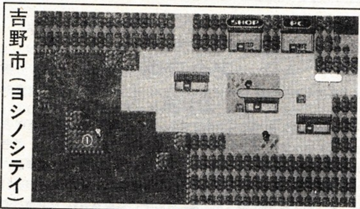
若叶镇

完成性别、时间和名字的设定后，主角会自动下楼。母亲这时会问你今天是星期几，回答她之后，便得到了万能工具（Pockegear）。然后去研究所找映木博士，并要在三个口袋妖怪中选一个。初学者请选火之岚（左面那只）。因为以后大部分对手都是用草系怪物（奇克利特）的。然后按照博士的指示，去30号道路的“口袋怪物爷爷之家”拿到奇怪的蛋和图鉴。回研究所前，记得去PC店恢复HP！刚出门，宿敌就出现了。有LV8的级别就可轻易打败他。回研究所后，可以给宿敌改名。与博士交谈并把“不可思议之蛋”给他。最后，回家与母亲辞别。主角成为口袋妖怪之霸王的伟大旅程就此开始。



若叶镇（ワカバタウン）

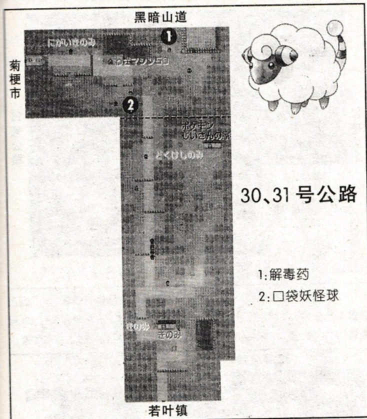




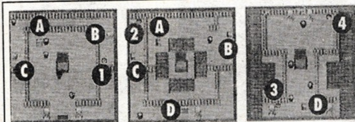
吉野市

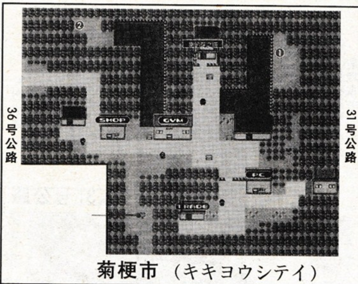
离开若叶镇的主角通过 29 号道路前往吉野市(ヨシノシテイ),然后从 30 号通道来到菊梗市(**キキヨウシテイ**),在菊梗市的 PC 店左方小屋中有人想用大岩蛇换一只喇叭芽。大岩蛇的石系招式对第 1 道场 BOSS 的飞行系怪物十分有效,最好与他交换!准备齐全来到第 1 场馆(GYM),BOSS 有一只波波和一只比比鸟。用普通攻击就能轻易获胜。得到翼之徽章和招 31——"泥土"。回 PC 店可以拿到蛋。二楼的对战,交换功能也已经开放使用,此后就可以进行怪物交换与对战了!





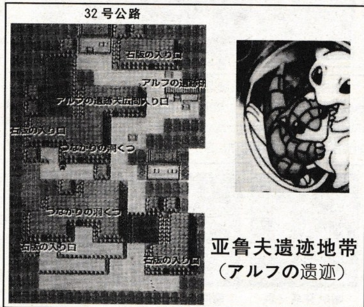
战胜了 GYM 的 BOSS,就可以去喇叭芽之塔(**マダッポのとう**)了,途中可以得到许多道具,上到塔顶会遇到宿敌(不用打)。宿敌走后就可以与长老一战了,相信以现在的实力是可以战胜他的!战胜长老后,他会送秘传 05 号机器给你。这个机器的作用是在黑暗洞窟中照明。





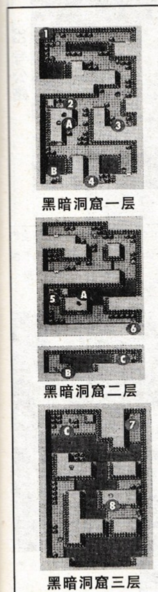
菊梗市（キキヨウシテイ）

当主角得到秘传机器 05 后，就可以由菊梗市向西南方向走，找到远古亚鲁夫遗迹，将其中的拼图拼好后，可以掉进遗迹中，只要捉到 3 只 201 号怪物“安龙”就可以出去与出口的人对话得到 201 号怪物“安龙”专用图鉴！



亚鲁夫遗迹地带
（アルフの遗迹）

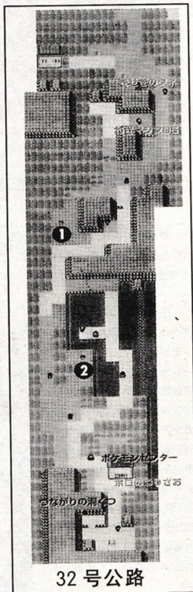
有了秘传 05 号机器，就可以进黑暗的洞窟了，在里面得到大量宝物。出来后接到了博士的电话让主角去拿一个蛋，此时去 PC 店就可以得到博士的助手给的一个蛋。一直带着它就可以孵化出可爱的小怪物ドクピ－。



黑暗洞窟一层

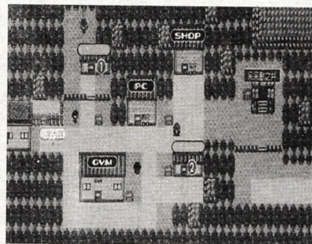
黑暗洞窟二层

黑暗洞窟三层



32 号公路

乌巴米森林(ウベメのもり)



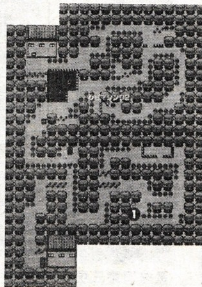
33号公路

比它镇(ヒワダタウン)

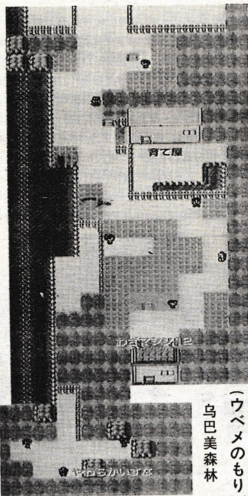
继续向南到 PC 中心找老渔人得鱼竿（**ボロのつりざお**），不过只能钓 LV10 级的**コイキング**。然后向下走，进入**つながりの洞くつ**后有许多教练与物品，有人告诉你周五会出现 NO.131 ラプラス要记住周五时来收呀！

比它镇

出了洞到达比它镇子（**ヒワダタウン**）与右上房屋子中的**ガンテツ**对话，得知有人将他的口袋妖怪**ヤドン**的尾巴切断了，之后随其到井中，打败火箭队，就可以救出**ヤドン**。回村后可以让**ガンテツ**作口袋妖怪，但是他一天只做一个球，这点要特别注意！完成了以上事件之后就可以去干掉第二个 GYM 道场的 Boss 了。出村之后会遭到宿敌挑战，战胜他后到乌巴米森林（**ウベメのもり**）帮助矿工捉住逃走的**カモネギ**后得到秘传机器 01（砍树）。



可卡市(コガネツテイ)



34号公路

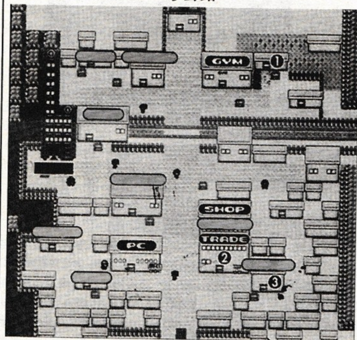
乌巴美森林(ウベメのもり)

继续向前走与一个绿发男子对话后得技巧 02（摇树）之后对着树使用，可以使一些口袋妖怪掉下来。走到路口后，与其中一个人对话，可以得到技巧机 12。继续前进，到 34 号路，这里的警察在夜里会与你对战。而前面的小屋就是可饲养口袋妖怪的饲育屋。与金、银中一样，如果放入不同性的口袋妖怪就有可能得到蛋。而且稀有怪物也必须在这里得到，所以要充分利用！在向北方前进就可以到达最大的城市——可卡市。

可卡市

到了可卡市，首先去超大型妖怪中心 PCC，里面是二层，一层可以恢复口袋妖怪的体力。下面的百货大楼是总共 8 层的巨大建筑，地上 6 层，地下 1层，而顶层则可看城市风景。一层是服务台，二层卖一般消费品，三层是卖战斗中提升能力的物品，四层卖的是直接提升口袋妖怪能力的宝物（价格高得离谱），而五层的是卖技巧机的地方。这里可以在每层购买到许多不同的道具，此外每次去地下一层由于箱子的位置都会改变，所以依然可以得到不同的道具。顶楼和金、银一样，如果口袋妖怪与你的亲密度很高，就可以在星期日从一位小姐处得到获技巧机 27、21。去城的西北角的**コガネラジとう**电波发射塔，回答问题可以得到收音机。去**ミテクルサイクル**自行车店里会得到老板送的自行车让你帮他做宣传。如果此时去**マサキ**的家**マサキ**会不在家，但他妹妹会给你电话号码，之后就可以与**マサキ**联系。

35 号公路

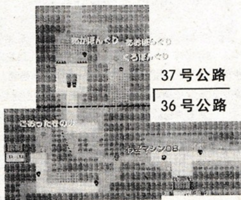


可卡市(コガネツテイ)

可卡市中最大的秘密就是城市西南角的地下商业街，这里有很多秘密商店，要在特定的日子才会有人售货。在星期六和星期日时如果进入这条街可以到中药店买廉价而高效的中药，但是由于药很苦，会令口袋妖怪与主角的亲密度下降。当主角星期一早上四点至十点进入的话可到工具店用半价买珍贵的工具。此外在星期一与星期六以外的日子进入，可以给口袋妖怪美容从而增加亲密度。做完了这么多的事情，终于可以去 GYM 夺取第三个纹章了。以现在的能力应当用格斗型口袋妖怪去对付 BOSS，如果没有的话就用高攻击力的口袋妖怪去硬碰硬即可！战胜 BOSS 后就可以去百货店后面，与女孩对话后得到雅尼卡喷壶（**ヤニガじようろ**）。有了它将来可以将 6 号道路里"伪装数"收服。完成这些事之后就可以离开可卡市了。不过此前可以先去可卡尼游戏角玩游戏。当赢得许多代币的话就可以换到许多现在比较少见的口袋妖怪。建议大家最好是换到**ケーシイ**。

园周市(エンヅュツテイ)

(しぜんこうえん)
自然公园



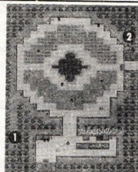
36 号公路

35 号公路

可卡尼周边

自然公园

从可卡市向正北方走，通过 35 号公路可以到达自然公园。在星期二、星期四、星期六都会发生捉虫大会。举行捉虫大会时，不但提供口袋妖怪球，而且捉到的口袋妖怪全都归自己。此外得到前三名的话还可以得到许多奖品。真是好处多多。时间正合适的话就在这里多捉些妖怪吧！



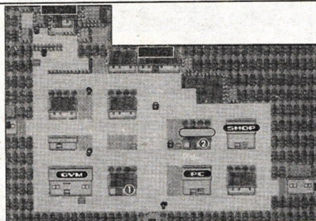
自然公园(しぜんごうえん)

园周市

参加完捉虫大会之后就可以通过 37 号公路到达园周市（**エンヅュツテイ**）。当进入 PC 店后，会遇正树(**マサキ**)，他会教你时间机器**タイムカプセル**的使用方法(用时间机器可以与前作交换怪物)，此时如果回到位于**コガネツテイ**的正树家，就可以得到能有五种进化型的 NO.133 号**イーブイ**。一定要带上它。去 PC 店右边的小屋可以得到探宝机（**ダウヅグマツン**)。然后就可以去第四个 GYM 挑战 BOSS 了。要注意格斗系对付鬼魂系的 BOSS 是无效的！所以用超能系的对付它好了(这就是之前要你买一只**ケーシィ**的原因)。如果没有可就苦了，击败他之后得到第四个纹章。然后到舞场打败舞女后就可得到秘传 03(乘浪）用它可以使水属性的口袋妖怪在水中游泳。村内两边各有一座塔，东边的现在进不去。先进入西边的



火烧塔(**燃けだ塔**)刚一入塔，就遇到宿敌，他好像在找什么东西，二话不说先 KO 了他再说。打倒宿敌与他对话后，得知传说的三圣兽就在塔底。此时可以去 36 号公路，从一个胖子手上得到 08 号机器（它的作用是击碎岩石)。回到火烧塔可以用此招将堵路岩石击碎，掉入塔底后就见到三只传说妖怪雷皇、炎帝和水君，但它们一见到玩家便逃跑，因为水晶版的主角是水君，所以当玩家捉它时它不会逃走。它们会分散在整个**ジョウト**半岛的草地中，只有不断步行寻找它们，当与它们战斗后就可以在图鉴中发现他们的分布位置，然后就根据这个位置进行捕捉（注意打死它们以后就永远也无法捉住它们了)。出村后，到 38 号路上的**モ－モ－**牧场用**きのみ**来帮助农场夫妇便可得 13 号机器。

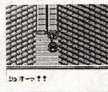


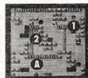
园周市(エンヅュツテイ)

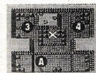
阿萨奇村

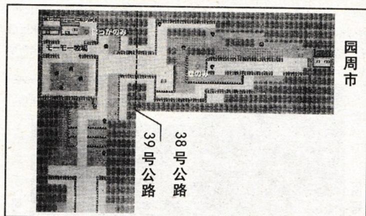
一直向南走到海边阿萨奇（**アサギツテイ**)村。在村子西南左边得到 04 号秘传机器（怪力)。去西北的 GYM 道场发现 BOSS 不在。只好先到阿萨奇灯塔里去寻找，到了塔顶见到了 BOSS **ミカン**，但是她说因为自己的口袋妖怪病了要照顾它，所以不能去 GYM 道场。没办法，只好先去找药。在村子里打听到关于药的消息。于是主角从 40 号水路出发前往坦巴村（**タンバシテイ**)寻找。到了坦巴村后先到**くすり屋きん**处找到药物**ひでんのくすり**，有了它就可以救那个生病的口袋妖怪。现在再顺水路回到阿萨奇村到灯塔上治疗口袋妖怪后，**ミカン**也回到 GYM 屋了。与她战斗时，用火属性的口袋妖怪即可取胜！

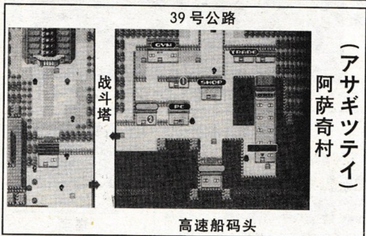
火烧塔


塔顶

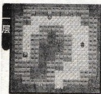


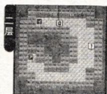

地下一层

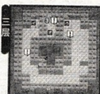


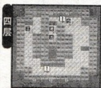


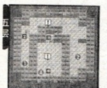
阿萨奇之灯塔

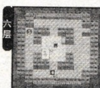


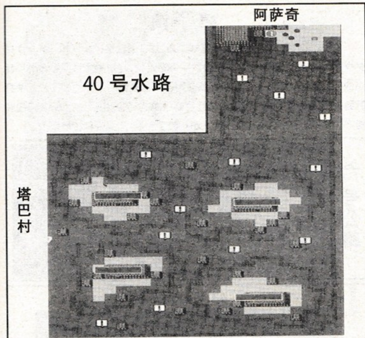


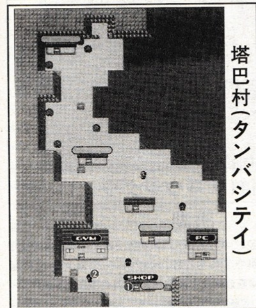












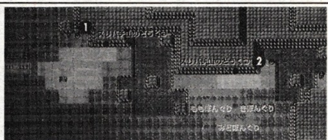
塔巴村(タンバシテイ)



卓子镇

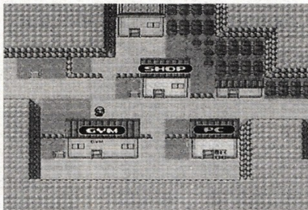
解决完阿萨奇的事情之后就可以通过 42 号公路去卓子镇（**チョウジダウン**）。42 号公路上有个山洞虽然与情节无关，但是里面有许多道具与稀有的口袋妖怪，所以在前往卓子镇之前不妨先去洞里看看！到了卓子镇打听到关于火箭团的消息和湖中有红色暴鲤龙的消息。由于现在 GYM 门前有看守。所以现在只能先去怒湖(**いかりのずうみ**)捕捉变种的暴鲤龙。

42 号公路



43 号公路

42 号公路

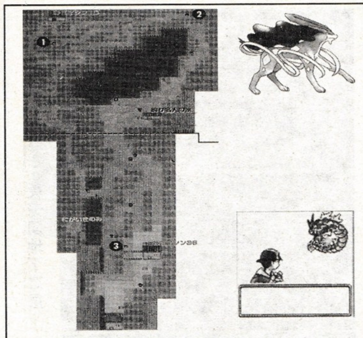


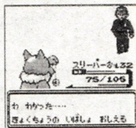
44 号公路

卓子镇(チョウジダウン)

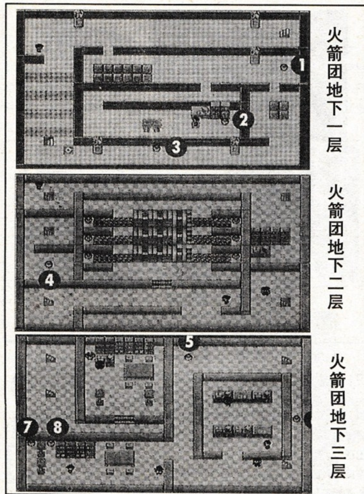
怒湖

要想去怒湖就必须经过 43 号公路，而火箭团的家伙竟然索要 1000 元过路费！所以最好一次就把在 43 号公路中的事件解决，以减少损失。一直向上走就可以到达怒湖。在湖中央会见到传说中的红色暴鲤龙！要想尽一切办法捉住它，因为它和普通的暴鲤龙的能力完全不同！



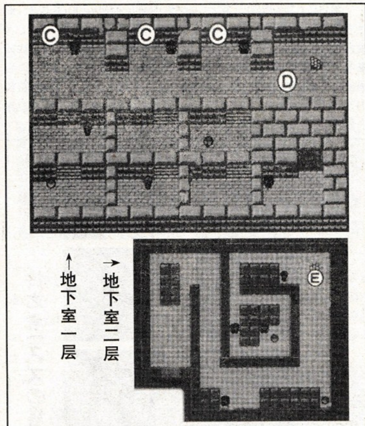


得到红色暴鲤龙的鳞片（**あかいウロコ**）后，如果去精灵爷爷的家就可以得到学习机器。让你的口袋妖怪平均地得到经验值。这时可以回到卓子镇了。刚一进入 SHOP 就发生了事件，而且胜利者——**ワタル**竟然出现了，他说要查明火箭团的秘密基地，而指挥部入口已经被发现！于是主角便跟随他冲入地下指挥部中。进入火箭团的秘密基地后，火箭团的人会接踵而来向你挑战。要不断地战斗才能前进。而且可恶的火箭团人基本上都使用会自爆的口袋妖怪，所以对你的口袋妖怪伤害极大，这里可是非常辛苦的一段战斗。不过胜利者——**ワタル**会在途中帮你进行一次完全恢复。这样使你可以有实力去收集三组密码，这可是打开电机房间的钥匙！当来到电机房间前出现了两个火箭团的干部，幸好胜利者对付了一个，剩下一个就交给主角了。打败他们得到 06 号秘传机器，将电机周围的炸弹型口袋妖怪收服后，就可以摧毁火箭团秘密基地了。然后回到卓子镇的 BOSS 屋，这一战可不容易要有准备呀！



可卡电波塔

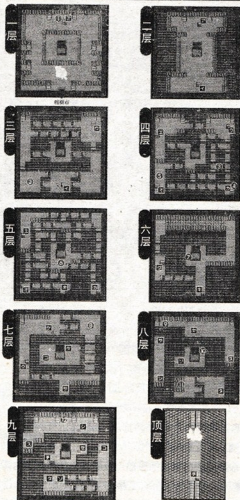
刚刚离开 GYM 道场，博士就打电话来，说可卡市的电波塔被火箭团的人占领了！现在主角必须赶到电波塔救出局长。火速赶到可卡市，进入电波塔后向塔顶进发。电波塔的构造极其简单，除了三层有一扇门打不开外没有任何机关。一直冲到 5 楼见到局长，却发现他是假冒的，当然要击败冒牌局长了！打倒这个火箭团的干部后就可以得到地下室的钥匙(**ちかのカギ**)。有了它就可以进入地下商店街的打不开的门了。进入之前最好先去 PC 店恢复体力。在进入地下室后会遇到宿敌。这次他的实力大增，要小心对付！



击倒宿敌之后就可以继续前进了，地下室机关重重，要进入楼梯下面的门就必须将三个开关按一定顺序打开，不过这层中有许多好道具，应当都拿到手。正确的方法是按 3、2、1 的顺序按开关。当大门打开后，进入大门就到了二层，这里关押着真正的局长。救出局长后，他会给你电波塔三层的钥匙。进入电波塔三层，用钥匙开门，进入 5 层广播室。里面有极其强大的火箭团干部。击倒他们后解放了电播塔。与三层的女孩对话，她会送你 011 号机器，二楼的女孩会给你红色丝带。然后去找局长，他会送你铃之灯塔。



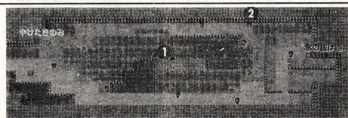
然后马上回到园周市(**エンヅコツテ**)村的东北的铃之塔(**スズ塔**),进入后会遇到三只传说妖怪雷皇、炎帝、水君。此时除水君外另两只逃走。水君可与主角见面并不会逃走,此时可收服。需要注意的是由于三圣兽也在塔中,所以此次和尚的数量比金、银中要多很多。刚一上楼就会遭到三个和尚的围攻,要小心。此外由于水君的实力极强,别看只有 40 级,如果你的实力不足很可能被全灭。所以一定要小心地对付。收服水君后宿敌来了,见你已经收服水君便与主角约好决斗后离去了。



铃之塔(スズの塔)

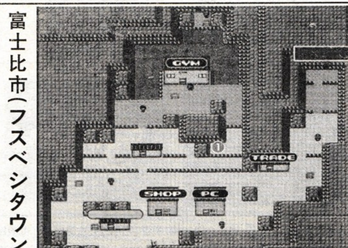
富士比市

回到卓子镇(**チョウジダウン**)在东边挡道的家伙已经不在了,现在可以通过 44 号公路去富士比市(**フスベシタウン**),要前往富士比就必须通过冰之洞窟。而洞窟中冰场是很费神的地方,其实只要按照"↑←↑←↓←↑←↓→→"的顺序即可通过。不过洞中的最重要宝物是 07 号秘传机器瀑布逆行,是必须要拿到的!



44 号公路

当到达富士比市后可以先去左面的忘却大叔家,他可以令你的口袋妖怪忘掉一些没有用的招数。然后就可以去正上方的 GYM 挑战 BOSS 了,当轻松地干掉 BOSS 后他竟然说因为没有**りゅうのキバ**,所以不能给纹章。没办法,先去上方的龙洞里找到**りゅうのキバ**。这时 BOSS 也来了,最后的纹章终于到手了!

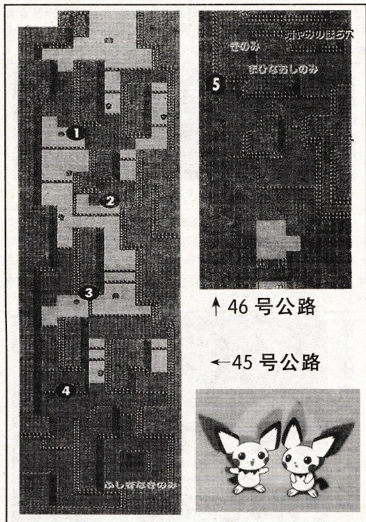


富士比市(フスベシタウン)

43 号公路

霸者大赛

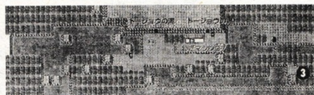
得到了八枚纹章后，刚一出洞，博士就打电话来，说口袋妖怪霸者大赛正式邀请主角参加。立即动身，通过 45、46 号公路回家吧！



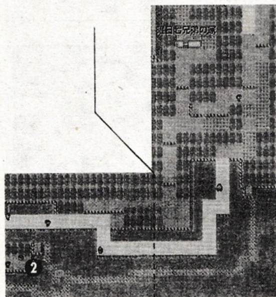
↑46 号公路

←45 号公路

回到家中见到妈妈，她会给你 10000 块钱。然后去博士家得到了究极口袋妖怪球(**マスタ－ボ－ル**)。游戏中仅此一个，可以捉住任何怪物！准备就绪后就可以向比赛地点**チャンピンロ－ド**进发了！



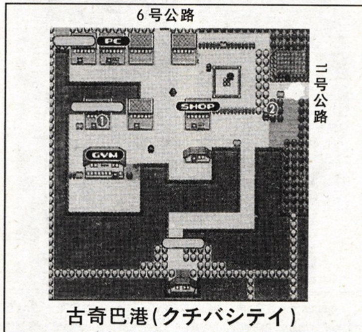
27 号公路



通过 27 号公路后，再次遇到宿敌，此次他的实力增长极大，要认真对付。当彻底战胜他之后他很不解地离去。来到联赛事务所购买装备恢复体力，整备完毕就要去挑战被称做四天王的世界上的最强口袋妖怪教练了。进入赛场后大门轰然关上，给人一种关门放狗的感觉？！四天王都拥有六只等级在 45 以上的口袋妖怪，而且当其口袋妖怪体力不足时还会使用全回复药。所以必须做好打持久战的准备(如果有 150 号超梦则另当别论)。当四天王被击败后，胜利者——**ワタル**出现，一定要注意其龙系口袋妖怪是极其强劲的。而水君的冰系招数正是其唯一的致命招数，三两下就可以击败胜利者。这时表篇就结束了，与**ワタル**进入殿堂中统计口袋妖怪数量后就是此关的 ENDING 了！当你看完 ENDING 后，继续进行游戏就会来到里关，在这里还有非常壮大的冒险在等待你！

坎特大陆

主角的旅程再次从若叶镇开始，主角正在镇子里闲逛，突然接到博士的电话，立即去博士的屋子，得到了船票这样就以去**アサギシティ**港乘**アクア**号游轮去另一块大陆——坎特(**カント**)了。在船上有个老伯的孙女走丢了，帮他找到孙女后船也到达了坎特大陆的古奇巴（**クチバシテイ**）码头。一上岸先找到 GYM 道场轻松地干掉 BOSS 得到纹章。然后就可以向位于6号公路北边的山吹市(**ヤマブキシテイ**)出发了。

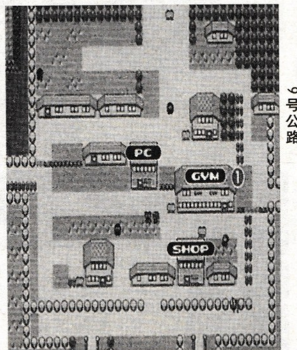


山吹市

主角来到山吹市(**ヤマブキシテイ**)，这里不愧是坎特第一大城市。先替左上方小女孩到 GYM 上方的屋中找到皮皮(好可爱)。就可以得到电车月票，但是，由于发电场的故障，使得电车暂时不能开动。没办法，先击败 GYM 道场中的 BOSS 再说。看来要调查发电场停电事件，必须去发电站才行。于是主角整理完装备后就顺着 10 号道路来到发电站，得知有人偷走了电机的重要零件。此外还听说最近在花镇(**ハナダシテイ**)经常出现神秘人。主角于是便沿 5 号公路前往花镇调查。

24号公路

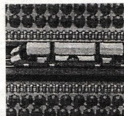
花镇(ハナダシテイ)



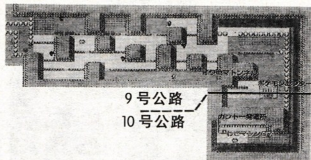
9号公路

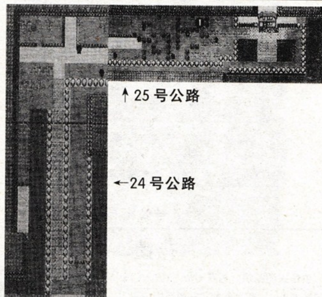
5号公路

花镇



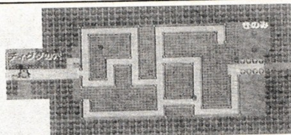
主角来到花镇之后在 GYM 门口入口见到了黑衣人，一路跟踪终于在道场中击败了这个火箭团的残党，然后在水边找到了被他藏起来的发电机零件（如果队伍中有能游泳的口袋妖怪就无法找到岸边的零件，要注意这个 BUG！）。来到电站装上零件就可以回山吹市乘电车了。在 25 号公路上发现了花镇的 GYM 道场的 BOSS，之后回到花镇又可以得到一个纹章。当火车开通后回到原来大陆的电波塔，在一层得到收音机，将频道调成 20，就可以收听妖怪笛子的声音。然后去坎特大陆的 11 号公路，将挡路的大猫**カビコン**唤醒，然后收服它，就可以继续前进了。

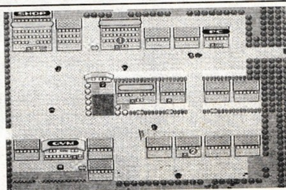




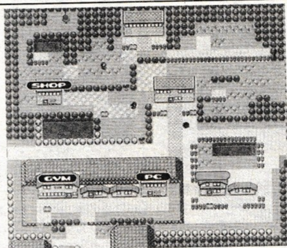
达玛姆市

主角来到达玛姆市（**タマムシテイ**），这里可是坎特大陆的第二大城市，因此游戏厅依然健在！夜里去西北的开发大楼中可以得到 03 号机器。但是与红、绿不同的是百货大楼已经不卖进化石了，真是遗憾。没办法，只好在游戏厅中玩一玩，挣些筹码换两只少见的口袋妖怪，算作补偿吧。准备完毕后击败 GYM 屋的 BOSS 后就可以从 17 号公路前往下一个城市——西奇克市(**セキチクシティ**)了。





达玛姆市(タマムシテイ)



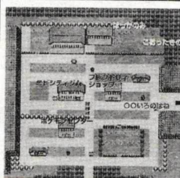
西奇克市(セキチクシテイ)

西奇克市

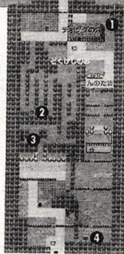
进入西奇克市将 GYM 屋的 BOSS 击败后，在 12 号公路上可以得到最强的钓竿，这样就可以随意钓到 40 级的水属性口袋妖怪了。然后回到老鼠的洞窟中。出了洞就到达了尼比市(**ニビシティ**)。

尼比市

在尼比市已经没有事件，击败 GYM 的 BOSS 之后，就可以向南出发到多奇瓦市(**トキワシティ**)了。



3号公路



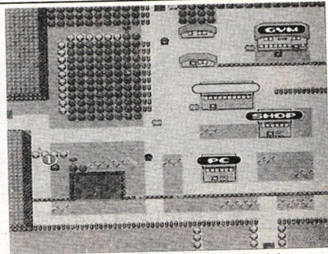
尼比市(ニビシティ)

多奇瓦市

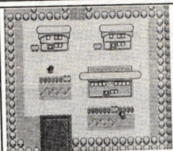
到了多奇瓦市（**トキワシティ**）后发现 GYM 道场的 BOSS 不在，于是先去找**オ－キド**博士吧。于是主角南下经过水道来到了库雷镇(**グレンタウン**)。

库雷镇

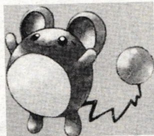
刚刚上岸就看见了绿，但是和他对话后，他就飞回道场去了。没有办法见到**オ－キド**博士后顺水路到达双子岛，在右边的洞中击败了多奇瓦市的 GYM 道场 BOSS。此时飞回多奇瓦市的话就可以与绿战斗了，他的实力相当的强劲，一定要注意利用口袋妖怪属性的相克性击败他！胜利后就可以得到最后的纹章。此时回到库雷镇去找**オ－キド**博士，他验证了主角的 16 枚纹章后。认为现在的主角已经有能力挑战坎特大陆的口袋妖怪霸王了。于是主角根据**オ－キド**博士的指示前往最后的西罗卡里山(**ジロガネ**)。



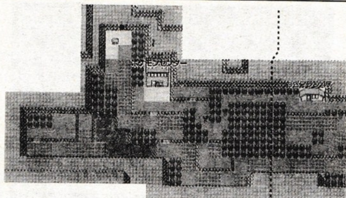
多奇瓦市(トキワシティ)



库雷镇
(グレンタウン)



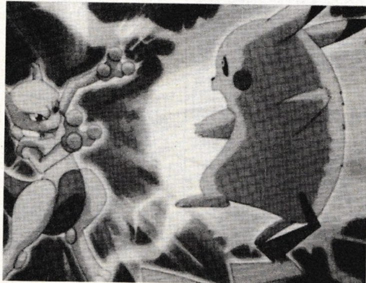




西罗卡里山(ジロガネ)

西罗卡里山

主角通过 28 号道路几经周折，终于来到西罗卡里山(ジロガネ)，在洞的最深处遇到红，二话不说开始战斗。由于红是最终 BOSS，所以其口袋妖怪全部在 70 级以上，能力高得令人惊异。能否战胜他就看你是否有超强的口袋妖怪了。击败红后，主角就是世界口袋妖怪霸王了，这就是真 ENDING 了。而攻略也就到此告一段落！



口袋妖怪所有道具列表

这里是游戏中出现的所有道具，以下列表示依照背包的口袋来分类的。因此哪里有什么道具都可以一目了然。另外，表中也附有道具的各种资料与解说。

有关表格的说明

道具名称：是依照日本 50 音的顺序排列。

便利按键：在重要道具中，有一些可以登录便利按键(SELECT 键)。

价钱：在商店购买道具的价钱。在口袋妖怪表格里，"盆栗"这项表示使用什么盆栗才可以制造出妖怪球。

解说：道具的使用方法及效果。

口袋妖怪球

道具名称	价格与盆栗	解说
超级球(スーパーボール)	600	比怪物球容易捉到妖怪
速度球(スピードーボール)	白色	容易捉到快速妖怪
公园球(パークボール)	—	只在捉虫大会时使用
高级球(ハイパーボール)	1200	比超级球容易捉到妖怪
友善球(フレンドボール)	绿色	捉到的妖怪亲密度较高
重量球(ヘビーボール)	黑色	容易捉到很重的妖怪
大师球(マスターボール)	—	可以捉到任何妖怪
月亮球(ムーンボール)	黄色	能捉到用月石进化的妖怪
怪物球(モンスターボール)	200	可以捉到任何野生妖怪
爱爱球(ラブラブボール)	桃色	容易捉到雌性妖怪
诱饵球(レアーボール)	蓝色	容易捉到水系的妖怪
等级球(レベルボール)	红色	容易捉到等级低的妖怪

重要道具

道具名称	说明
红色龙鳞(あかのウロコ)	红色暴鲤龙的鳞片,可以交换学习装置
好钓竿(いいつりざお)	可以钓到水系口袋妖怪
遗失物(おとしもの)	皮皮人偶,用来换取定期月票
卡片钥匙(カードキー)	解救电播塔局长的必要物品
机器零件(きかいのぶひん)	发电厂被偷的零件
银色羽毛(ぎんいうのはね)	收服洛奇亚(ルギア)的必要物品
代币盒(コインケース)	最多可以收藏 9999 个赌场代币
脚踏车(じてんしゃ)	折叠式自行车,速度是步行的 2 倍
棒钓竿(すごいつりざお)	可以钓到口袋妖怪
洒水器(ゼニガメじょうろ)	可以得到伪装树
侦测器(ダウヅソグマツン)	可以侦测画面上看不见的道具
地下的钥匙(ちかのカギ)	打开地下街通路的钥匙
定期车票(ていきけん)	电车的车票,没有时间限制
透明铃铛(とうめいなスズ)	会发出令人安心的声音
虹色羽毛(にじいろのはね)	收服凤凰的必要物品
秘传之药(ひでんのぐすり)	可以治疗生病的口袋妖怪
谜之蛋(ふしぎなタマゴ)	口袋妖怪爷爷给的,要小心照顾…
船票(ふねのチケット)	高速船的船票
烂钓竿(ボロのつりざお)	只可以钓到鲤鱼王
蓝色卡片(ブルーカード)	计算"大家来说暗号!"节目问题点数的卡片

一般道具

道具名称	说明
蓝色盆栗(あおぼんぐり)	可以制造诱饵球
红色盆栗(あかぼんぐり)	可以制造等级球
升级(アップグレード)	这东西跟 3D 龙似乎有关系
洞穴脱出(あなぬけのヒモ)	可以从洞穴中离开
创伤良药(いいキズぐすり)	恢复 50 点 HP 值
怒馒头(いかりまんじゅう)	恢复 20 点 HP 值
印度芽(インドメタツソ)	可以增加口袋妖怪的速度基本值
防御器(エフェクトガード)	战斗中使用,可以避免妖怪的能力值下降
美味的尾巴(おいしいツボ)	非常美味的尾巴,所以价钱很贵
甘美泉水(おいしいみず)	恢复 50 点 HP 值
黄金果(おうごんのみ)	带在身上之后就可以恢复 10 点 HP 值
王之证(おうじやのしるし)	有时会让敌人的口袋妖怪害怕
大香菇(おおきなキノコ)	非常稀有的香菇,所以价钱很贵
大珍珠(おおきなしんじゅ)	大颗的珍珠,可以卖很多钱
护身金币(おまもりこばん)	带在身上战斗之后可以得到 2 倍的金钱
音符邮件(おんぷメール)	天然雀的邮件
恢复药(かいふくのくすり)	恢复所有 HP 值并解除所有异常状态
学习装置(ガくしゅそううち)	让没有参加战斗的妖怪也可以得到经验
坚硬石头(かたいいし)	口袋妖怪携带时可以提高岩系招式的威力
雷电之石(かみなりのいし)	可以让特定口袋妖怪的进化

道具名称	说明
不变石(かわらずのいし)	可以阻止神奇宝贝的进化
破瓦片(かわらのかけら)	破掉的碎瓦片
头巾(きあいのハチマキ)	即使受到致命的攻击,HP 还会剩下一点
伤药(キズぐすり)	恢复 20 点 HP 值
奇迹种子(きせきのタネ)	妖怪携带时可以提高植物系招式的威力
奇迹果实(きせきのみ)	可以解除所有异常状态
木箱(きのはこ)	打开可以发现银奖杯
树果(きのみ)	带在身上之后就可以恢复 10 点 HP 值
果汁(きのみジコース)	树果制成的果汁,可以恢复 20 点 HP 值
黄色盆栗(きぼんぐり)	可以制造月亮球
清净符(きよめのおふだ)	带在身上可以使口袋妖怪的出现率降低
梧桐木箱(きりのはこ)	打开可以发现金奖杯。在房间里找找看
银之粉(ぎんのこな)	提高虫系招式的威力
金球(きんのき)	纯金制的球,卖价非常高
金色树叶(きんのはつば)	金色的神奇树叶
银色树叶(ぎんのはつば)	银色的神奇树叶
瞄准器(クリティカツター)	战斗中使用就很容易打中敌人的致命处
黑色眼镜(くろいメガネ)	提高恶魔系招式的威力
黑带(くろおび)	提高格斗系招式的威力
黑色盆栗(くろほんぐり)	可以制造重量球
烟雾弹(けむりだま)	遇到野生口袋妖怪一定能逃走

道具名称	说明
元气碎片(げんきのかけら)	从濒死状态复活,HP 值恢复一半
元气方块(げんきのかたまり)	从濒死状态复活,HP 值全部恢复
冰冻果实(こおつたきのみ)	带在身上之后就可能解除烧伤状态
解冻药(こおりなおし)	解除冻伤状态
黄金喷雾(ゴールドスプレー)	在 250 步之内弱的口袋妖怪不会靠近
精神汽水(サイコソーダ)	恢复 60 点 HP 值
幸福之蛋(しあわせタマゴ)	让妖怪带在身上可以得到 1.5 倍的经验值
磁石(じしゃく)	提高电气系招式的威力
银色喷雾(シルバースプレー)	在 200 步之内弱的口袋妖怪不会靠近
白色盆栗(しろぼんぐり)	可以制造速度球
珍珠(しんじゅ)	美丽的珍珠,价钱很便宜
神秘水滴(しんぴのしずく)	提高水系招式的威力
超特效药(すごいキズぐすり)	恢复 200 点 HP 值
加速器(スピーダー)	战斗中使用就可以提升速度
超增幅器(スペシャルアツプ)	战斗中使用就可以提升特殊攻击力
尖锐鸟喙(するどいくちばし)	提高飞行系招式的威力
神圣之灰(せいなるはい)	让所有濒死状态的妖怪复活,HP 值全恢复
先制之爪(せんせいのツメ)	即使速度比对手慢,有时也可以先发攻击
太阳之石(たいようのいし)	可以让特定口袋妖怪的进化
牛磺酸(タウリソ)	可以增加口袋妖怪的攻击力基本值
剩菜剩饭(たべのこし)	每一回合可以恢复一点 HP

道具名称	说明
小香菇(ちいさいキノコ)	普通的香菇,价钱很便宜
力量粉(ちからのこな)	恢复 50 点 HP 值
力量之根(ちからのねっこ)	恢复 200 点 HP 值
月之石(つきのいし)	可以让特定的口袋妖怪进化
防护器(ディフエンダー)	战斗中使用就可以提升防御力
电气球(でんきだま)	让皮卡丘带在身上特殊攻击力会变成两倍
解毒药(どくけし)	解除中毒状态
解毒果实(どくけしのみ)	带在身上之后就可以解除中毒状态
毒针(どくバリ)	提高毒系招式的威力
不融冰(とけないこおり)	提高冰系招式的威力
长葱(ながねぎ)	让大葱鸭带在身上致命点命中率会上升
苦涩果实(にがいきのみ)	带在身上之后就可以解除混乱状态
画像邮件(にがおえメール)	可以把携带这种邮件的妖怪印出来的邮件
提神药(ねむけざまし)	解除睡眠状态
诅咒符咒(のろいのおふだ)	提高幽灵系招式的威力
破坏遗传(はかいのいでんし)	攻击力会提高两级,但是会变成混乱状态
清凉果实(はつかのみ)	带在身上之后就可以解除睡眠状态
花边邮件(はながらメール)	有花纹的邮件
万能粉(ばんのうごな)	解除所有异常状态
PP 补给丸(ピーピーエイド)	恢复一个招式 10 点的 PP 值
PP 恢复(ピーピーリカバー)	恢复一个招式全部的 PP 值

道具名称	说明
PP 补给(ピーピーエイダー)	恢复所有招式 10 点的 PP 值
PP 灵药(ピーピーマックス)	恢复所有招式全部的 PP 值
光之粉(ひかりのこな)	怪物携带后不易被敌人打中
皮皮人偶(ピッピにんぎょう)	遇见野生怪物时只要使用就可以逃跑
粉红缎带(ピンクのリボン)	提高普通系招式的威力
最美礼服(ピントレンズ)	致命点攻击命中率上升
布布邮件(ブイブイメール)	有依布画像的邮件
不可思议糖果(ふしぎなアメ)	可以让口袋妖怪的等级增加一级
不思议果(ふしぎなきのみ)	带在身上之后可恢复一个招式 5 点的 PP 值
复活草(ふっかつそう)	从濒死状态复活,HP 值全部恢复
粗骨头(ふといホネ)	带在身上,攻击力会变成两倍
增幅装置(プラスパワー)	战斗中使用就可以提升攻击力
体能训练机(ブロムヘキツソ)	可以增加妖怪的防御力基本值
变身邮件(へんしんメール)	有百变怪画像的邮件
能力提升(ポイントアップ)	增加的 PP 值最大值
星星碎片(ほしのかけら)	红色的美丽宝石碎片,可以卖出高价
星砂(ほしのすな)	红色的美丽砂子,可以卖出高价
火之石(ほのおのいし)	可以让特定口袋妖怪进化
弯曲汤匙(まがつたスプーソ)	提高超能力系招式的威力
极限提升(マックスアップ)	可以增加口袋妖怪的 HP 基本值
解麻痹药(まひなおし)	解除麻痹状态

道具名称	说明
解麻痹果(まひなおしのみ)	带在身上之后就可以解除麻痹状态
完美药(まんたんのくすり)	恢复所有 HP 值
水色邮件(みずいろメール)	有迷你龙画像的邮件
水点缎带(みずたまリボン)	提高普通系招式的威力
水之石(みずのいし)	可以让特定口袋妖怪进化
综合饮料(ミックスオレ)	恢复 80 点 HP 值
绿色盆栗(みどぼんぐり)	可以制造友善球
喷雾(むしよけスプレー)	在 100 步之内弱的口袋妖怪不会靠近
金属大衣(メタルコート)	提高钢系招式的威力
金属粉末(メタルパウダー)	让百变怪带在身上会增加防御力
牛乳(モーモーミルク)	恢复 100 点 HP 值
木炭(もくたん)	提高火系招式的威力
桃色盆栗(ももぼんぐり)	可以制造爱爱球
燃烧果实(やけたきのみ)	带在身上之后就可以解除冻伤状态
火伤药(やけどなおし)	解除烧伤状态
柔软的沙(やわらかいすな)	提高地面系招式的威力
精神辅助器(ヨクアタール)	战斗中使用就可以提高命中率
幸运拳击(ラツキーパンチ)	让幸运蛋带在身上致命点命中率会上升
可爱邮件(ラブリーメール)	有爱心图案的邮件
植物之石(リーフのいし	可以让特定口袋妖怪进化
融菌 (リゾチウム)	增加妖怪的特殊攻击、特殊防御力基本值

口袋妖怪水晶秘密大公开！

捕捉三圣兽：

和金银版相同，先到火烧塔见到它们后，三只圣兽依然会逃走。之后到园周市（エンジエツテイ）的最上方会见到水君，而且宿敌还会与你争抢。当解决完可卡电波塔事件，并救出局长后，局长此次会给你铃之灯。再次回到园周市（エンジエツテイ）的スズの塔，正看见三圣兽中雷皇、炎帝逃走，而此时水君不会逃走。一定要在这是将其捉住！至于雷皇和炎帝则只有在 42 号路的草丛中寻找了（好遗憾呀）。

151 号妖怪的捕捉方法：

在本作中依然需要捕捉到 NO.001 ~ NO.150 和 NO.152 ~ NO.250。另外还要捉住包括闪光アンノーン在内的 27 只アンノーン之后（更可怕的条件还在后面）。并且收集齐游戏中的全部宝物，到博士家得到无限道具。之后去任意山洞中就可以捕捉，当发现时主角头上会出现“？”，这样就可以捕捉原型超梦了。

251 号妖怪的捕捉方法：

必须只玩了 50 个小时以下，除了 251 号口袋妖怪外全部捉住后。将 246 号与 132 号放在饲养屋中，便可以得到一个蛋。而这个蛋中孵出来的就是神秘妖怪 251 号セレビイ。

其他难以捕捉的口袋妖怪：

名称	出现地点	性别
イーブイ	在コガネシテイ的小屋中换到	雌雄都有
ウンッキー	在 36 号的路口	雌雄都有
カビゴン	在 11 号路口用收音机唤醒后捕捉	只有雄性
ラプラス	星期五在つながり的洞穴最深处	雌雄都有
バルキー	在スリバチ山中的空手道高手处	只有雄性

需要不同怪物杂交得到的口袋妖怪：

以下几种口袋妖怪没有野生品种，必须通过杂交得到

新种口袋妖怪	雄性口袋妖怪	雌性口袋妖怪
ピチュー	ピカチュウ	ピカチュウ
ピィ	ピッピ	ピッピ
ププリン	ウリン	ウリン
ムチュール	バリヤード	ルージュラ
エレキッド	エレブー	エレブー
ブビイ	ブーバー	ブーバー

口袋妖怪杂交注意事项：

1. 当你有同类口袋妖怪的雄性与雌性，而且需要它们的后代，那么将它们交给养育屋中，它们很快就会生下蛋。

2. 杂交后得到的新口袋妖怪的能力与其父相同，父亲的前两招会遗传给新生口袋妖怪的。而且父亲的能力越高，新生口袋妖怪的能力就越高。用这种方法可以制造出超强的妖怪！

3. 每种新生口袋妖怪的孵化时间都不一样。父母的等级越高，孵化时间越长。而且必须将它们带在身上。如果放在电脑里蛋是不会孵化的。

4. 水晶版中许多在金、银中没有性别的口袋妖怪也有了性别，所以也可以生蛋，这样可以复制许多稀有妖怪。

确保 N.236 号**バリギ**－妖怪的进化方向：

NO.236 号妖怪的进化是非常特殊的，要让它进化为 NO.106 号必须确保**バリギ**－的攻击力高于防御力，这样在 20 级时就会进化为 NO.106。而当 NO.236 号妖怪的防御力高于攻击力时，它就会在 20 级时进化为 NO.107 号。而 NO.236 的五项数值全部相同时在 20 级时就会进化为 NO.237 号。

要达到以上条件必须在**バリギ**－等级达到 20 级开始进化时立即按 B 键取消进化，然后使用提升各项能力的药来改变它的各项能力。这样就可以得到这三种稀有怪物了。

得到全部的 NO.133 号**イ－ブイ**：

由于在各个版本中 NO.133 号都只有一只，而它却有 5 种进化形态。所以非常难收集齐它的全部图鉴。其实只要得到雌性的**イ－ブイ**，就可以无限繁殖了。要得到雄性**イ－ブイ**就必须反复存档，反复提取，一定可以得到雌性的**イ－ブイ**。

水晶中的进化石：

由于本作中不管在哪个大陆都没有出售进化石的商店，所以为了让那些需要进化石进化的口袋妖怪得以进化，就必须寻找进化石。

1. 太阳石：正常情况下只能在捕虫大会中取得名次才能得到，但是几率很小。其实有一种方法可以大幅度提升得到太阳石的几率。首先在大会中捉住 NO 127.NO 123 号妖怪。然后立即到其他参加者身边。遇到上述妖怪立即打死。此外要尽量捕捉不同种类的妖怪。这样发表成绩后你就会有九成的机会得到太阳石。

2. 月之石：每星期一夜里到**あつみ**的山洞外的广场击倒**ピッピ**的像就可得到，不过一星期只能得到一块。

3. 其他进化石如火之石、水之石则只能从 25 号公路的小屋中的老爷爷处得到，而条件就是给他看他所需要的口袋妖怪。

超级技巧等你去学！

在可卡市赌场门口有一位拥有极强技巧的老人，当主角得到表关的口袋妖怪霸王称号后。在每星期三和星期五才会出现。他会传授给主角的口袋三个超强技巧是：火焰放射（**かえんほうしゃ**）、十万伏特（**まんボルト**）、冷冻射线（**れいとうビ－ム**）。这些招数都是攻击力 95 命中率 100%，并且附带特殊效果的强力招数。而且大部分口袋妖怪都可以学会其中之一，但是每学一个招数需要花费 4000 个筹码。虽然很贵，但是它可以使许多口袋妖怪学到无法装备的招数，因此还是非常值得花钱去学的！



通信对战的乐趣将大大增加！

本作中大幅度强化了通信对战系统，可以通过与朋友交换口袋妖怪或互送礼物。而且值得一提的是交换来的口袋妖怪可以在战斗中得到 1.5 倍的经验值。利用这个系统可以使你的口袋妖怪迅速成长，一定要充分利用！此外到可卡市百货大楼 5 层与一位小姐对话后可以通过红外线通信进行互换不可思议礼物的游戏，这可是得到超稀有道具的唯一方法（只有得到这些道具才可以捉住最神秘的口袋妖怪 NO.151）

口袋妖怪属性相克性一览表：

物理攻击相克性

	普通攻击	格斗攻击	毒性攻击	地面攻击	飞行攻击	虫子攻击	岩石攻击	幽灵攻击	钢铁攻击
普通	○	●	○	○	○	○	○	▲	○
格斗	○	○	○	○	●	△	△	○	○
毒	○	△	△	●	○	△	○	○	○
地面	○	○	△	○	○	○	△	○	○
飞行	○	△	○	▲	○	△	●	○	○
虫	○	△	○	△	●	○	●	○	○
岩石	△	●	△	●	△	○	○	○	○
幽灵	▲	▲	△	○	○	△	○	●	○
钢	△	●	▲	●	△	△	△	△	△
火	○	○	○	●	○	△	●	○	△
水	○	○	○	○	○	○	○	○	○
电	○	○	○	●	△	○	○	○	△
草	○	○	●	△	●	●	○	○	○
冰	○	●	○	○	○	○	●	○	●
超能	○	△	○	○	○	●	○	●	○
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○
恶魔	○	●	○	○	○	●	○	▲	○

图例

△：损害减半 ▲：完全无效 ○：正常伤害 ●：两倍伤害

特殊攻击相克性

	火焰攻击	水流攻击	电击攻击	草攻击	冰冻攻击	超能攻击	龙焰攻击	恶魔攻击
普通	○	○	○	○	○	○	○	○
格斗	○	○	○	○	○	●	◎	△
毒	○	○	○	△	○	●	○	○
地面	○	●	▲	●	●	○	○	○
飞行	○	○	●	△	●	○	○	○
虫	●	○	○	△	○	○	○	○
岩石	△	●	○	●	○	○	○	○
幽灵	○	○	○	○	○	○	○	●
钢	●	○	○	△	△	△	△	△
火	△	●	○	△	△	○	○	○
水	△	△	●	●	△	○	○	○
电	○	○	△	○	○	○	○	○
草	●	△	△	△	●	○	○	○
冰	●	○	○	○	△	○	○	○
超能	○	○	○	○	○	△	○	●
龙	△	△	△	△	●	○	●	○
恶魔	○	○	○	○	○	▲	○	△

图例

△：损害减半 ▲：完全无效 ○：正常伤害 ●：两倍伤害

存在变色口袋妖怪!

在冒险途中有时会碰见与标准口袋妖怪颜色不同特殊色口袋妖怪，这是一种出现率非常低的口袋妖怪，就像怒湖中的红色暴鲤龙一样。实际上他们的能力值与一般的口袋妖怪有一些微妙的差别。所以一定要注意捕捉这些稀有的妖怪呀!

口袋妖怪病毒!

在战斗时口袋妖怪有可能被传染口袋妖怪病毒，当口袋妖怪得病后，在 PC 店中会有“じょたい/ポケルス”的字样，得了病的口袋妖怪的生病状态会持续两三天。但是生病后的口袋妖怪成长的会比平时高。这可是水晶中最为隐蔽的秘密!





钟为谁而鸣

充分体现任天堂的“游戏就是好玩”的理论的作品，虽然是 RPG 但是被任天堂演绎的非常有趣，喜欢玩轻松 RPG 游戏的 GB 玩家不容错过。

GB	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日期:1997.1.21	

欢迎来到充满清新童话色彩的糕点王国!

很久很久，有二个国家的王子，一个是奶油蛋糕国(カスタード)的王子，另一个是奶油甜饼国(サブレ)国的王子，他们俩既是从小一起成长的好朋友，又是情敌。进入游戏前，首先请刻上自己的名字，接着就开始这次冒险之旅了。

你所扮演的是奶油甜饼王子，开始时你与奶油蛋糕国的王子理查德(リチャード)在奶油蛋糕国练武场练武。你可以看到理查德获胜大笑的样子，因为他有骄人的战绩，在对战中 56 胜 0 负，不认输的你依旧要和他再决一高下。可是，就在这个时候，有个士兵慌慌张张跑了进来，并报告说，奶油蛋糕国的友好国千层糕(ミルフィーエ)被吉洛尼安(ゲロニアン)国占领了。什么?千层糕国，那儿可有绝世美女迪拉米斯公主(ティラミス姫)，这可是天下第一大事啊!在一番讨论之后，理查德决定亲自出兵前去营救公主，并使千层糕国恢复和平。

你所扮演的奶油甜饼王子当然也想为美女驰骋战场，可是刚进入开往千层糕国的战舰，就被理查德打出船外，说我剑术不精，还需加以时日练习，迪拉米斯公主就由他前去迎救吧。这家伙不可一世的样子真令人讨厌，技不如人，又有什么办法呢?只能眼睁睁地看着战舰离岸而去。可是，执着的奶油甜饼王子是不会如此轻易放弃的，理查德不让你去，你可以自己去，在靠近右边的港口，你发现了艘大船，在和船主人谈好佣金后，赶快前往千层糕国前去迎救公主吧。

先行的理查德是否能救出迪拉米斯公主，公主是否一切还好……带着这些疑问，开始了我们真正的冒险。

来到了千层糕国的港口城市希米斯(シーミズ)，城民们听说你是来迎救迪拉米斯公主，并让千层糕国恢复和平的使者，大家都来欢迎您，你也从中知道，吉洛尼安士兵已于先前登陆，城中所有东西被他们抢夺一空，公主似乎被关在奶油巧克力(エクレア)宫殿，理查德也早早出发。你可以从一个拉着母亲到你面前的孩子那，得到他珍藏着的葡萄酒(ワイン)，并且他告诉你，可在 LIFE 不足时饮用葡萄酒，能恢复三格 LIFE，你在以后的城镇道具店里买到。另外，你还可以从一位老者那里得到日记。一切就绪，向奶油巧克力宫殿进军。

离开希米斯，有三条道路呈现在你面前。右边有一地道，那里有红心和增加 POWER 的宝剑。左边有イケイケたま，它能恢复你的全部 LIFE 值，以后也会出现在其他地方。向上是通往エケレア宫殿的大道，在前进途中，会有一吉洛尼安士

兵挡住你的去路，对话中选 YES(イエス)接受他的挑战。战胜后会得到千层糕国全国地图和奶油巧克力宫殿地图，这两者地图会随着你出现地点的不同自动转换。刚拿到地图，就发生了大地震，回家的路断了，只得向宫殿前进。

进入宫殿，就发现宫殿很大，不知道理查德在哪儿，更不知道迪拉米斯公主的行踪。然而就在此时，发现一个边骂吉洛尼安士兵边向宫殿外跑的人。他告诉你，通往甜点心镇（アラモート）的吊桥开关就在宫殿内，当你问起公主时，他说理查德已经前去营救，他还说似乎理查德已前往甜点心镇，说完之后，一溜烟跑了。毫无头绪的寻找无疑是浪费时间，还是先去找理查吧。跑到宫殿外一看，原来向东去甜点心镇的吊桥是挑起的。只能进宫殿启动开关了。进了宫殿后，先向右行得到五角星，此后宫殿内的敌人便能轻松对付了。但要注意别进水中，现在奶油甜饼王子还不具备潜水能力。当启动吊桥开关后便向甜点心镇出发了。

向东走来到甜点心镇，这里的人好像在商量什么，但一见到奶油甜饼王子，就各自分散开了。城镇的正上方有口井，井的前面有一只青蛙，不知为什么，只要和它靠近，它就一直跟在奶油甜饼王子后面。镇的左下边有块黑板报，在以后的城镇中都会出现，它会随剧情发展提示玩家攻关指南，不会日语的朋友，也不必担心，因为有这份攻略嘛。这可真是个奇怪的城镇，若大城镇内空无一人，只有青蛙到处乱跳。当王子进入道具店时，突然一个家伙向你狠狠冲来，然后竟连招呼也不打一声，迅速跑了，真是个无礼的家伙。

满郎的道具吸引着奶油甜饼王子，当你欲拿钱购买时，才发现钱不翼而飞了。一定是刚才那个家伙，王子快速追出门外，跟着他进了另一个房间，里面漆黑一片，然而就在这时，突然出现一伙人，无缘无故对着奶油甜饼王子一顿拳打脚踢，虽然王子武艺高强，也无奈寡不敌众……

王子醒来时发现自己躺在医院的病床上，床边的一位老者正向王子谢罪。原来大家把王子当成吉洛尼安士兵了，那聚众抢走王子钱财的吉姆（ジャム）已经向果冻山（ババロア山）逃走了，但据说果冻山上有一个名叫曼德拉（マンドテ）的魔女，而理查德也早已向位于镇东的果冻山前进了。他为什么总是先行一步呢？

甜点心镇东南方有两个地洞，洞中的老者告诉你，去果冻山之前，必须有盾（たて）和锯（ノコギリ）。你在集满大约 170 个 COIN 之后，甜点心镇购买。然后用锯锯去所有能锯的树，因为有些树下面有隐藏的地道，你能在这些地道中得到一个红心和一个月亮，并会发现一个イケイケだま。这一切就绪，装备锯去攻克挡住去果冻山的妖精树（オバケのホ），这时你的 STATUS 应该是：SPEED = 2；ARMOR = 1。前往山顶的途中会有一个迷宫，请按照北一格，东一格，北二格，西三格，北一格的顺序走，抵达山顶会发现一棵巨的大树，走上前，选择イエス吃它的果实，正当沙兰王子吃得津津有味时，忽然觉得头昏眼花，原来这是个圈套……

醒来的时候，感觉混身不舒服，可是眼前还是出现了一张既熟悉又模糊的

脸，仔细一看，原来是理查德，他还说你永远那么笨，上了他的圈套，让你乖乖的呆在这，公主还是由他去救吧！总之，公主是他的。就在这时，听到一声奇怪的鸣叫，一只大秃鹫向王子袭来，打败它后跟着它来到了魔女曼德拉的小屋。她将给你一瓶药，选“のむ”饮用她给你的药后，你立刻感到精神百倍，连刚才战斗中消耗的 LIFE 也恢复了。随后曼德拉提示你快回甜点心镇。

刚离开曼德拉的家就看到了吉姆，你迅速追了上去，被追得无路可逃的他只得将钱扔进了附近的井中，自己也随之跳了下去。为了追踪吉姆你也要跳入井中，而后在另一端返回地面，原来这里的井和甜点心镇的井是相通的。

这时，你会遇到真正的理查德，就是那只先前一直跟着你的青蛙。他告诉你，和他一起来的奶油蛋糕国士兵也都变成了青蛙，你只能通过和青蛙交谈获得信息，而不具备与人的交流能力，同样人类也不能和青蛙交流。你是否还记得埃库雷阿宫殿中的水池？现在变成青蛙的你何不下水一探究竟。在理查德的建议下，你们火速赶往宫殿。

进入宫殿，你坚持要单枪匹马迎救公主，理查德只得留在门口。在一段冒险后，来到了士兵的休息所，也就是宫殿地图右边正中的一颗星。按上、左、右的顺序依次和正在休息的士兵交谈，他们会告诉你，吉洛尼安国王竟是一只爱吃青蛙的蛇！正当你还在想自己会不会成为吉洛尼安国王戴拉林（デラーリン）的晚餐时，响起了“当、当”的声音。原来士兵的巡逻时间到了。你在他们留下的宝箱内发现了方块钥匙，它能打开宫殿内所有带有方块标记的门。而后，回头朝下走是水底世界。除了得到五角红星之外，你还会得到一个非常有用的道具——ワープドア。



在宫殿出口，和理查德交待了冒险经过，为了恢复人类和找到对付戴拉林的办法，你决定去曼德拉的小屋，而理查德则准备去聚集失散各地的奶油蛋糕国士兵。商讨之后，你们各自开始行动。

此时，通过果冻山去曼德拉小屋的路已经不能走了，你只能通过甜点心镇的井到达那里。来到曼德拉的小屋，你大骂她并要她让你变成人类，可贪财的曼德拉竟让你用所有的 COIN 和她交换，无奈你只能答应。从她手中得到最后一瓶只能让一个青蛙变成人类的药，她还告诉你，春天的山村（スプリンゲヒル村）中有一个呼唤春天的铃，它有着不可思议的力量。说完之后，她和她的宠物秃鹫就出远门去一个有温泉的地方了。

有了恢复人类的药，就先变成人类再说吧。可是，一试才知道又是骗局！愤怒的你想到她要去一个有温泉的地方，赶快追吧！从地图上知道左下角有个温泉城市，虽然不知道曼德拉是否在那里，但也得去看一下！细心的朋友一定会发现埃库雷阿宫殿西边有一个地洞，以前，一直不能顺利过去，现在何不前去

一试呢？来到那里，看见一个青蛙挡在洞口，其实它是奶油蛋糕国士兵中的一员，告诉它理查德正在寻找它后，它便离开了。

就在快到温泉城的时候，遇到了青蛙的天敌——蛇。为了找到曼德拉，好坏也只能拼命一试啦！可是运气欠佳的你还是未能逃脱毒蛇的魔爪……

正在你迷迷糊糊之时，忽然看见一位少女，她说是她救了你。你向她介绍身份，并感谢她的帮助。而后，她竟问起你的住址和……

在曼德拉的帮助下，你终于恢复成了人类。她让你赶快去春天的山村，利用呼唤春天的铃令其它青蛙变成人类。在城外积攒些钱，购买皮盾更换装备，当你 LIFE 不足时，可在城里的温泉内躺一躺，恢复 LIFE 值。在更换了新盾牌，拥有 3 个以上的蛋和果实后，就可向左上行进，通过毒蛇的洞穴来到春天的山村。在前往毒蛇的洞穴前，首先使用蛋让自己变成蛇，因为在前进的路上是只有蛇才能通过的。经过蛇洞的冒险可以得到一颗红星。



终于来到了春天的山村，进入村子正上方的小屋，你会发现一个铃铛，它就是呼唤春天之铃。与屋子正中的人对话得知，此铃有着神圣的力量，它是拯救公主，令千层糕国恢复和平的关键。可是，刚才的地震损坏了春天之铃，修好此铃需要很多很多的黄金，村里的黄金已被吉洛尼安士兵席卷一空，性急的你想把自己的 COIN 给他，但却远远不够，他告诉你所需 COIN 的数量和被曼德拉骗走的一样多。正当你准备去向曼德拉要回这些 COIN 时，他告诉你，曼德拉是戴拉林的手下。天无绝人之路，正当你一筹莫展时，来了一位老者，他提示你在城外，一个挡在地洞前的人知道那里有更多的 COIN。来到那里后，选"**イエス**"他会告诉你在甜点心镇的朋友知道金山在哪里。

来到甜点心镇发现此镇已被吉洛尼安士兵占领，快去左上角有士兵守着的一个房间，击退士兵救出里面的老爷爷。老爷爷说镇里的人全部被押入埃库雷阿宫殿，为了得到金山的消息，赶快去救他们吧！可是刚来到镇口，看到进来一队青蛙，为首的那只竟将你推入水中！变成青蛙的你和他们交谈才知道，原来是理查德和他的士兵，正当众人交换情报时，忽然从井中跳出一只独眼青蛙，其实它就是曾偷你钱的吉姆，被你认出真面目的他又想溜了，而这次你却把他盯得紧紧的，无路可逃的他说明自己并非吉洛尼安士兵，而且正准备去宫殿救出村民……他把护腕（**リストバンド**）给了你，利用它就可以在有人的情况下，移动石块。

进入宫殿向左走，移动石块后就能发现道路，拿到红星来到一个有六个宝箱的屋子，其中只有一间是藏有金剑的。最后，你会发现有一个家伙挡住去路，去（**ローヤをあけろ**）制服这个家伙，得到红心钥匙，开门救出镇里的人，会有某人告诉你金山的地理位置（你可从地图上看到）。

去往金山前，先去前面指导你来甜点心镇的那位朋友那，从地洞（其实是他的家）中得到一颗五角星。离开小屋继续向上走，在通向金山的路上有一块巨大的岩石挡住去路，任你怎么用力它都纹丝不动，无能为力的你只好回到春天的山村再谋策略了。在这里你意外地发现，村子左上角新建了一所小屋。进入其中，原来是先前指点过你的人，可是这回他也没办法了。最后，只好乘他的船去任天堂公司，找那里的博士讨教。

来到一块新岛屿，向上走就会发现任天堂公司。进入公司后，先去右边的商店更新装备。然后前往食堂，一定选最贵的"**にぎりずし**"品尝。在食堂购食券的选择顺序依次是"**イエス**"、"**べつのをくれ**"、"**べつのをくれ**"、"**それでよい**"！然后兑换成食品，坐在博士旁边吃。此时，博士会问你寿司味道如何（选择"**うまい**"）？接着与博士交谈，博士会让你去北边拿**ワサビ**（山俞菜），回来后，他会给你移动大岩石的道具。一切听其吩咐，在岛屿左上角的地洞里有一颗五角星，来到岛屿右边的正中，和一女子交谈，她便会让路令你去找**ワサビ**。在得到一颗红星后，来到一个有吉洛尼安士兵守着的菜园，他会指挥一条大蜈蚣与你战斗，你只要对准蜈蚣的尾巴打，就能获胜得到山俞菜。来到博士那，吃到了美味山俞菜的博士很高兴的把军用手套（**ぐんて**）给了你。此时先别急着回去，去商店买些山俞菜，你吃了山俞菜会加快自己的行走速度。

来到爱斯基摩村（**エスキトモー村**），道具店的老板会送你 100 个 COIN。而后前往冰的洞穴（**冰のほら**穴），在其中这里只有读了石板上的咒语才能通过，可咒语只有长老才知道。长老？什么长老？长老在哪儿？回爱斯基摩村打听一下吧。原来通往金山的路必须经过冰的洞穴，而且长老在冰河的某个地方。在冰河上多找找，你会发现一个月亮，在最左上方有一房间，外面有一只青蛙看守，由于语言不通，你无法和它交谈，只得再回爱斯基摩村寻求帮助。来到道具店，老板说先前在他这当售货员的少女去了城东北方向妖精之树的森林（**オバケのホのもり**）到现在还没回来，那里常有群兽出没，十分危险。反正也闲着无事，何不助人为乐，万一那有个水池，还能变成青蛙呢。历经重重围堵，斩杀数妖怪后，你终于得到一颗红星，并救出了少女。可是，少女却不愿和你一起回爱斯基摩村，原来道具店的老板是戴拉林的手下，听到这，你再也控制不住愤怒心情，回去赶跑了他。感激的少女把翻译机（**バイリンガエル**）给了你，利用它就能在人类的情况下和青蛙交谈，她还告诉你，那个有青蛙挡着的小屋就是长老的住所。

来到了小屋，起初长老不愿告诉你咒语，因为那个山洞里冰封着一个巨大的猛犸，万一将它弄醒了，会破坏爱斯基摩村，威胁人们的生命。可是，在你的再三请求下，他还是将咒语告诉了你，并要求你不要弄醒猛犸。既然已经知道了咒语，还不赶快去冰的洞穴。

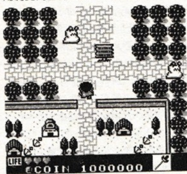
在这个山洞中，你会看到一个巨大的冰块，里面就藏着猛犸。离开山洞，来到了火山城市弗林（**フーリン**）。进入道具店，应购买些**ツルハシ**（洋镐），它在以后的冒险中是必不可少的。

这是一个炎热的城市，以至于人们都乐于在酒吧间里喝啤酒，同时人们还都做着开采黄金的美梦。你应当和所有人对话取得信息（这点非常重要，事关以后进展）。从交谈中得知，吉洛尼安士兵正在招集工人开采黄金，实际上，由于有很多吉洛尼安士兵守着弗林火山，一般人根本不能走进火山内。另外在村子附近，有一口井。既然生人难以进入弗林火山，就先去井中变成青蛙，然后再进入火山吧！

进入火山内部，先变成人类，因为只有人类才能使用洋镐敲开泥土取走宝箱。另外，一定要和火山内的人谈话，原来他们都是吉洛尼安士兵抓来的开采工，可是由于人手不够，黄金山至今仍未开采出来。这就好办了！回到城市，也招集些开采工开采黄金。并在右上方屋子里的朋友提醒下，在布告栏上贴了招聘广告。

天气太热了，去酒吧喝点什么解渴吧！进入酒吧，看见一个身材高大的家伙，若他能帮助我一起开采金矿，可是一个好帮手啊！你刚上前与他搭话，他便要你请他喝酒……不过，只要依次选"**ノー**"、"**ノー**"、"**ノー**"、"**おごらぬ**"、"**そうだ**"，然后打败这个无赖，回到布告栏那里一看，发现那家伙正在看招聘启事。他得知你是奶油甜饼王子，并急需人手，他立刻叫了一帮人过来供你使唤。

一路上，这些人真是英勇无比，替你开路杀敌，在火山洞口，你们成功的使用调虎离山计混入洞中。进入洞中，你要拿走所有的宝物（包括一颗五角星，一颗红星和古苔的石板（**いにしえのせきばん**）。最后，你会拿到一把金剑，它是所有剑中最强的。可是当你刚拔出这把剑，就发生了强震，原来这把金剑是触动金山的开关，此时，黄金似潮水般汹涌而下……



你醒来发现自己在爱斯基摩村附近。由于触动了金山开关，原来结冰的湖现在都已经融化，而且你还意外的发现，一大块黄金在湖的岸边，如此大的黄金怎么移动到春天的山村呢！先别急此事，原本被冰封的猛犸已经复活，正在破坏爱斯基摩村。当你来到村中，这里已是一片狼籍，德高望众的长老试图制服此猛犸，可是无济于事……

病床上的长老要你去冰的洞窟寻找镜盾（**カガミのたて**），而后再去制服猛犸。在山洞中你除了会拿到镜盾外，还将得到一颗五角星，和一个月亮。之后，赶快回村和猛犸决战！可是最终你还是输了……这回长老要你去任天堂公司的博士那里，向他讨教。来到了博士那，他给了你一个能控制猛犸行为的机器，有了它，猛犸就会听从你的指挥，这样就可以让猛犸把黄金运到春天的山村。

来到春天的山村，你只要在和猛犸的战斗中使用机器就能将它降服。然后来到岸边取走黄金，送往春天的山村。之后等待修理呼唤春天的铃。可是，就在此时将出现一个人神秘人物，给了你宝物笛子（**このふえ**），并告知理查德处境

十分危险，吉洛尼安士兵已经发现了他们的行踪。

你当然不能坐视不管，来到甜点心镇。果然看到吉洛尼安士兵押着一群青蛙经过。然后，看到一个追赶士兵的村人，和他交谈得知他的女儿被士兵抓到宫殿中去了，他请求你去救她女儿。此时，一只被士兵们折磨得差不多的青蛙逃入镇中，你救起它。在病床边，它把草花钥匙给了你。燃起熊熊怒火的你向埃库雷阿宫殿进军了。

进入宫殿，你依然会得到一个红星。最终来到关押青蛙的地方，此时只有在青蛙的情况下，才能和牢内青蛙交谈。原来理查德根本没有关押在这一牢房。正在考虑理查德在哪？此时，竟突然出现了一伙吉洛尼安士兵。这是一个圈套……

王子也被关进入牢房，不过是在另一间牢房，醒来时竟看见一个自称是曼德拉（**マンドラ**）的女孩？细细打听之后才知道那女孩真名叫玛德雷姆（**マドレーヌ**），住在甜点心镇。还记得先前那位追赶士兵的村人吗，玛德雷姆就是那人女儿。另外，王子还发现自己的一切道具都没有了！天无绝人之路！独眼蛙吉姆竟赶来帮助你，在把你救出苦海后，他又急着去救那些马上成为戴拉林晚餐的青蛙。

夺回自己的宝物，并带领玛德雷姆（**マドレーヌ**）顺利返回甜点心镇使他们父女团圆。本想回到春天的山村，去取呼唤春天的铃，却遇见了三个吉洛尼安士兵，打败他们后意外的得到了黑桃钥匙。索性再去宫殿一探究竟吧！其实接下来的旅程就是大结局了！细想一下，宫殿里也只有黑桃门未曾进去吧！在得到最后一颗五角星后，作为奶油甜饼王子的你，已经拥有了压倒一切邪恶的正义力量，手持利刃，斩尽妖魔。

玩家一定要知道的是……

★红心可增加 HP 的最大值；五角星可增加 POWER 的最大值；月亮可增加 SPEED 的最大值；而剑和盾的更新则可以分别增加 POWER 与 ARMOR 的数值。

★**ノコギリ**（锯）：可用来锯树和对付妖精之树（**オバケのホ**）。

★**ツルハシ**（洋镐）：可以敲开挡路的泥土，用来在弗林火山（**フーリン火山**）开采黄金。

★蛋（**タマゴ**）：可以让人和青蛙变成蛇；果实（**かじつ**）可让青蛙和蛇变成人；人和蛇落入水中自动变成青蛙。

★关于日记："日记**つける**"可以储存进度；"日记**みる**"用来了解过去每天的工作。

★关于**ワープドア**：在山洞、地洞、宫殿中使用一次，会来到出口；再使用一次，会来到你最后一次去的村庄、城镇。

★在具备了伐树和移动小石块的能力后，就可在希米斯城和埃库雷阿宫殿之间的一个山洞内得到 300 个 COIN。

★在从任天堂公司博士那得到移动大岩石的**ぐんて**后，回春天的山村（**スプリングヒル村**），在村的下方用锯锯开树后，进入小屋，可获得加量葡萄酒，它能使你一次恢复 6 格体力。

文/叛逆者



魔法骑士Ⅱ

失去的色彩

著名少女漫画的GB版游戏，虽然前作得到什么好评，但是本作却非常不错，吸引了不少原作FANS，如果看过原作不妨买来玩玩。

GB 厂商：TOMY 类型：AVG 发售日期：1993.1.27

●移动中按A键调出菜单：

ステータス——状态确认　マジック——使用魔法

アイテム——使用道具　モコナ——系统操作

●其中モコナ又分为：

リセトまほう——使无法进行下去的谜题回复初始状态

モユナハウス——在地图上进行全员完全回复

にっきをよむ——读取记录

●战斗中菜单：

GO——委任战斗一轮　剑——物理攻击

魔杖——使用道具　盾牌——回避

人形——逃跑

●START键：在战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT键：对目前光标所指对象进行说明

美丽骑士的冒险之旅

光（ひかる）、海（うみ）、风（ふう）三名魔法骑士打倒了札克尔特（ザガート），又开始了她们的旅行。当她们再次回到赛菲罗（セフィーロ）的时候，却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候，莱伊阿斯（レイアース）等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫"回廊"（かいろう）的地方。在这里将遇到最初的战斗，可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫、三人来到了莱伊阿斯的面前，原来在赛菲罗的世界中出现了一个色彩大盗（いろどろぼう），色彩的失窃使整个赛菲罗失去了生机，不仅如此，精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找到色彩大盗，把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途！

色彩大盗隐藏在一个被称为"异空间"（いくうから）的地方，这里同样成了黑白世界。三人来到异空间入口东南方的村子，倒在村口的一个精灵告诉她们：色彩大盗就在村子里！走到村子深处，碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库（ラテック），毫无疑问又是一场战斗，小拉特库不堪一击，只好一溜烟的逃走了，而且在匆忙中丢下了蓝塔（あおのとう）的钥匙。在精灵们的指点下，三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后，环境变得险恶了许多，不光是怪物变得越来越强，难缠的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第三层（3下），出现了第一个推箱子的谜题，非常简单，只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形滑道的中心，关键在于把堵路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码，正确的输入方法是：右边3下，左边1下，中间2下，别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同标记的箱子，其顺序是：由上到下心形、星形、圆形、正方形、新月形、三角形，注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫，特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支，可以将错就错走到路尽头的魔法阵，然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后，来到了蓝塔的顶层，这儿到处是机器和噪声。看来要知道答案就只有问问这里的BOSS了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇！三下五除二又把它打翻在地。这次哪能还让它逃跑。堵住它问个清楚吧。拉特库也许被打傻了，以一副顽强不屈的样子说："我绝不会把这儿正在生产魔法画具（まほうのえのぐ）的秘密告诉你们的！"海不解的问："画具？"拉特库还没意识到自己说漏了嘴，反而被吓了一大跳，惊奇的问："你们怎么知道的？你们究竟是谁？"三个人一起自豪的说："我们是魔法骑士！"看来魔法骑士在异空间同样威名远扬，拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡（みどりのとりで），并答应给魔法骑士们带路。海从机器中取出"蓝色"，一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面，刚一进城堡，拉特库就一把推倒海，抢过"蓝色"逃进了城堡的深处，所幸跑得了和尚跑不了庙，魔法骑士们只能继续闯"庙"了。

第三层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化，关键不在于谜题，而在于这一层中有一块无法进入的区域，里面……

刚到第四层时会发现什么都不能干，但到处转转看，会发现一个被魔法阵团团围住的陷井，索性跳进去试试。结果跌落到了第三层那块原本无法进入的区域中，里面不仅有钥匙，宝物，还有——谜题：用五个箱子排出一个"5"来，是阿拉伯数字"5"，还是汉字"五"，或是罗马数字"Ⅴ"呢？结果竟然是骰子里的5，即正中央放一个箱子，四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵置关重要。那是一个空间传送装置，根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同，会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去，而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯，只有当灯全部熄灭后，才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把三个拉杆向上状态设定为0，向下状态设定为1，按二进制从0到7的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后，风会揭示一

句："嘀！有什么东西打开了！"被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为110(即下下上)，魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言(メッセージ)祈祷的情节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一模一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以"更上一层楼"！



第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的"嘀"则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的"噗"！正确的放法是：左上**ホーク**，右上**ドラコ**，左下**エルフ**，右下**シャチ**。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两堆并使其重量相等，是否相等由上下两盏灯显示，若只亮一盏则那一端的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了绿堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和罪魁祸首色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划：用偷来色彩生产的魔法画具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实喽罗拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们：东北方有色彩大盗的最后一个据点。猜猜会叫什么名字——对了！叫红城(**あらのしろ**)。

红城的怪物厉害了不少，但因为LV25的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似简实难，少不了要用**リセトまほう**。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的"上"字改为"下"字，谜题的难度并不高，但在拉拉杆时注意不要被箭射得太惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序号：345654345。

1	2	3	4
8	7	6	5

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左一角星形标记的箱子，右下角圆形标记的，星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一遭，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一举把堵住出口的大门轰开了。

第十一层要求将六个箱子互换位置后按如下顺序排列：左上三角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢(**ほのおのや**)来分别把它们点燃。

在经历种种磨难之后，在红城的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！，所幸色彩大盗使出了总BOSS惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和赛菲罗又恢复了生机盎然的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

要点综述

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一看便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在LV20时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成究极组合魔法——光之螺旋(**ひかりのらせん**)，其威力达到对总BOSS一击必杀！

●主要道具：

ヒラル：回复HP100点；
パワーヒラル：回复HP300点；
ハイパウド：全员HP回复200点；
エリッジ：回复MP100点；
キエアリー：异常状态回复；
トニーク：单体复活

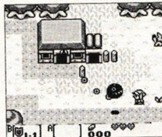
●本作人物设定出自著名漫画组合CLAMP之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此比款游戏对于漫画迷，卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

文/张凌志

塞尔达传说

梦见岛 DX



从 FC 时代起就获得绝大人气的动作角色扮演游戏，进入 SFC 时代后更是大获好评。而掌机之王 GB 上当然也会出现林克的身影。

GB 厂商：NINTENDO 类型：ARPG
发售日期：1998.12.12

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB 特辑》，本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便，本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为前横后纵，例：(7,14)指横数 7 格，纵数 14 格的地方。

秘技篇

1. **偷道具**：在第一个村子的商店里 (4, 10)，从墙上取下道具后就绕着店主转，当他脸朝向上或右边时冲出门口，就可以不花钱偷出道具，但再想买东西的话会被店主电死一次，而后又恢复正常。

2. **特殊的名字**：当要新开一个进度档的时候必须输入名字，如果输入"せるだ"或是"とたけけ"的话，音乐就会变化。

3. **少花钱买道具**：在付钱的时候，钱数是渐渐被减下去的，只要在钱数开始减少时立即同时按下 SELECT、START、A、B 键，选择**セーブしておわる**，然后提取进度，就会发现要买的道具已经到手而钱却没花几个。

4. **飞弹**：在 A、B 键上分别装备炸弹和弓箭，然后同时按下 A、B 键即可射出飞弹，不仅威力巨大，而且可以炸开可望不可及的墙壁、岩石等。

5. **完美的结局**：知道在提取进度时，名字下面的数字代表什么吗?那就是你战死的次数，如果能一次不死地打穿游戏，则结尾动画会稍有不同，还有开发组的一句留言："The development team would like to thank you for playing!"

小恶魔篇

游戏中共有三处秘密祭坛，当把火种撒向祭坛时就会有小恶魔出现。这三只小恶魔会分别提升主角所持火种、炸弹、弓箭的上限。祭坛地点如下

1.(3,6)处石头下有秘道，需要用手钳搬开石头进入。

2.(5,1)处宝箱右下方的石头下有秘道，通向祭坛

3.(7,5)处的地道下是另一个祭坛，但必须从(10,16)处被花包围着的地道口进入。要除掉那些花有几种方法可以选择：

①用弓箭＋炸弹的飞弹炸掉

②用回力镖打掉

③用火之神杖烧掉

大红心收集篇

1. 在(2,9)处村中池塘边与钓鱼者交谈，花 10 元钱玩钓鱼游戏，将最右边的大鱼钓上来的同时获得一颗大红心。

2.(1,11)处的井下有大红心，要打掉上方高台上的花，从缺口处跳下才能掉进井里。

3.(5,5)处草地上放有大红心，有羽毛后即可取得。

4.(3,7)处洞内有一大红心，要用手钳将骷髅搬开。

5.(7,9)处洞内上方右侧有可炸开的密道，进入即可发现

6. 在(15,13)处打死沙蚕后，被流沙冲入地洞，此处正上方可炸开通道取得大红心。

7.(15,3)处山洞内的水潭下有大红心，要潜水才能找到

8.(9,8)处城墙外的河水里有大红心，也要潜水取得，其位置在靠近下方岸边的五个落穴中，左起第二个的地方。

9. 在(14,14)处炸开山洞，用弓箭加炸弹轰开远处的圆石，再用飞抓拉过对面，即可取得大红心。离开时向右走到尽头，用炸弹炸开出路。

10.(8,1)处高台上的花丛下藏有地道，其中下方为可炸开的通路，里面有大红心。

11.(7,8)处墓地右下方的墓碑向上推开就露出地道，用飞爪取得大红心。

12. 在八号迷宫破解过程中会到达(1,1)处取得大红心。

最终 BOSS 攻略篇

要见最终 BOSS 就必须在村中(1,12)处屋里看书，记住一个移动方向序列(每次游戏都可能不同)，然后到(7,1)处的巨卵前吹响一号笛，在卵内前进不久会落下深渊，从这以后就要按书中所写方向走，最后又跳进一个大坑就迎来了决战。

最终 BOSS 有 6 种形态，攻击方法如下：

第一形态：向它撒火种

第二形态：在它发射火球时快速挥剑，把火球弹回用来攻击它自己，但不要站太远。有时它会发无法射回的子弹，一般可以不管，失点血不算什么。

第三形态：类似一号迷宫总 BOSS，用剑打它尾部即可

第四形态：用跑鞋和剑连续冲刺它身体

第五形态：用火之神杖烧一下即可

第六形态：最好用上回力镖，配合羽毛。当它的旋臂扫来时跳起躲避，只要其主体上眼睛睁开就迅速在其正下方用回力镖猛打那眼睛，很快就能胜出。

螺号收集篇

螺号是令剑升级的必需品，当你收集了超过 20 个螺号时，去（11，9）的小屋内，可以得到 LV2 的宝剑，此剑不但威力大，而且在主角满血时能放出剑气伤人，下面是螺号位置：

1.（4，11）处村中的花丛中，用剑砍掉花可发现。

2.（2，8）宝箱内。

3. 取三号迷宫钥匙过程中，（7，14）屋内地道里向左，推开石头跳到对岸，宝箱内就是螺号。

4.（7，11）岛上的花下。游泳可达此处。

5. 送幽灵事件之后，回到（7，16）的屋子里，某个瓦罐下能找到。

6.（9，16）处水中岛上的花下。

7.（10，15）处左下方岸角的花下。

8. 从（9，12）或（9，13）的洞进入之后，左端墙壁可以炸开，由此上到高层，在（9，11）处猫头鹰像的左下角用铁锹挖出。

9. 搬起（10，12）处的岩石可以发现。

10.（12，9）处高台上的花丛里有螺号。

11. 搬起（13，1）处岩石

12. 从（14，2）处洞口进入，炸开右上方通道，上到高层，在（14，2）的高台上的宝箱里。

13.（15，11）处触动雕像使其活化，露出地道入口，进入后宝箱内有螺号。

14.（16，16）处的岩石下。

15.（11，14）处猫头鹰雕像旁可用铁锹挖到。

16.（5，8）处花下。

17. 在（6，11）的高台上有四片小草地，它们围起来的土地埋有一个螺号。

18.（2，11）处民居右边小屋里埋有一个螺号。

19. 在（5，11）处有一棵单独生长的大树，从正下方冲刺树干可得螺号。

20.（3，14）处也有棵树，从正下方冲刺也会有螺号出现。

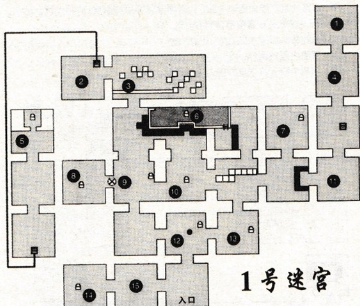
21. 在有母鸡作同伴时，到（9，8）处，靠母鸡飞过落穴，进入地道，有一装螺号的宝箱。

22. 一号迷宫内有一宝箱中为螺号。

23. 六号迷宫通道可通往（13，7）处小岛，岛上宝箱内为螺号。

24. 七号迷宫里有一宝箱是螺号。

当手中刚好有 5 个或 10 个螺号时，到（11，9）处小屋内，分别获得一个螺号的奖励。虽然螺号总数比 20 个多，但多收集也没什么好处，一旦剑升级，所有螺号都消失，不论是手中多余的还是没拿的。



★1 号迷宫：首先要从（3，7）处洞口进入，从（1，6）处洞口穿出，在地上拾到"蘑菇"，再到（6，7）处的屋内，把"蘑菇"装备上再交给女巫，得到火种，然后到（2，6）处的大树边，向那只狸撒火种使它离开，之后就可以到达（2，5）处，从宝箱中取得一号迷宫的钥匙。而迷宫入口就在（4，14）处。

1. 这里放着第一件特殊乐器。

2. 对付这里的敌人要先用盾挡住它的撞击，再趁其翻倒时挥剑杀之。杀光之后即可见到地道口。

3. 必须把这里唯一一块单独摆放的石砖向上推才能开门。

4. 这屋里是此迷宫的总 BOSS，只要用剑打它的尾巴即可，如果被撞下去就只能爬回前一个房间重来了。

5. 宝箱内是羽毛，装备后可以跳跃。

6. 宝箱内是打开本迷宫 BOSS 所在房间的钥匙（以下简称 BOSSKEY）。

7. 把三个东西打成同样花色即可令宝箱出现。

8. 宝箱内是螺号。

9. 杀光敌人出现宝箱，内有 20 元。

10. 宝箱内是普遍钥匙。

- △ 冰块，可以用跑鞋和剑冲破
- ⊗ 需使用炸弹的地方
- 宝箱
- 下行地道口
- 迷宫内所有方柱下沉、升起的转换开关
- 初始状态为升起的方柱
- 初始状态为下沉的方柱
- 一种辅路机，推动后可用方向键控制
- 上行楼梯
- 登上高台的梯子
- □ 石砖
- ● 按钮
- ■ 落穴

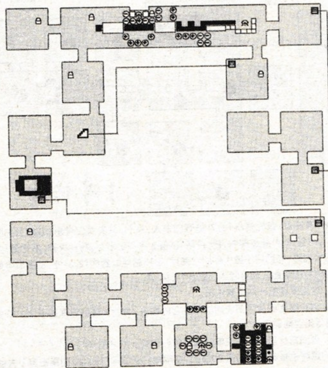
11. 此屋内是本迷宫的中 BOSS，只需在滚子袭来时跳过，再用剑劈之即可。

12. 踩动按钮会出现宝箱，内为钥匙。

13. 杀光敌人出现宝箱，内为迷宫地图。

14. 宝箱内是指南针。

15. 把两个敌人打下落穴即可得到钥匙。



★2号迷宫：在(6,4)处有一洞口，进入之后不久就能见到 BOSS，对付他不可硬拼，先避开它的弓箭，再让它自己撞到墙上晕倒，趁机猛攻即可。最深处找到黑链球，利用它咬开(5,3)处洞口外的水生植物，进入 2 号迷宫。

1. 这屋里的幽灵不能用剑杀死，但只需用火种点燃火盆即可杀死它们，同时令宝箱出现，里面是手钳，对着瓦罐、岩石等物按住手钳，再拉一下后可将之举起，再按能投出去。

2. 宝箱中为 20 元。

3. 宝箱中为钥匙。

4. 这里的兔子头可以用投瓦罐的方法杀死。

5. 宝箱中为迷宫地图。

6. 要按照兔子头、蝙蝠、骷髅的顺序杀掉它们才能令宝箱出现，里面是 Boss key。

7. 这里是中 BOSS，逼近猛打即可。

8. 这屋里是总 BOSS，首先，当小丑从罐出探出头时，会连发几个火球，避过它们再用剑打一下罐子，然后用手钳举起罐子向墙上砸，不久罐子破掉，这时要在小丑分身时按住剑蓄力，当小丑现形时立刻使出旋转剑斩之。

9. 这段地道中有一处石板必须让主角举着瓦罐才能落下。

10. 宝箱中是笔尖。

11. 把两块石砖推向中间才能令地道口出现。

12. 用火种点燃两个火盆可以打开门。

13. 杀光敌人能取得钥匙。

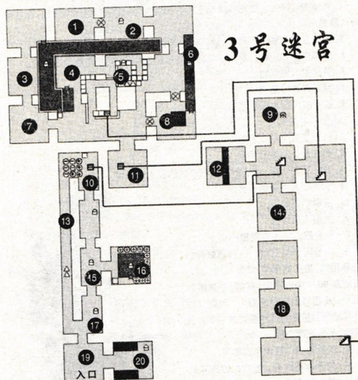
14. 这里的敌人采取与主角相反的移动方向，拉近距离用炸弹可杀掉它们，取得钥匙。

15. 用手钳搬开瓦罐可以取到宝箱中的 50 元。

16. 使用(14)中所写方法可以杀掉敌人，取得宝箱中的指南针。

17. 宝箱中是钥匙。

18. 踩下按钮令宝箱出现，里面是钥匙。

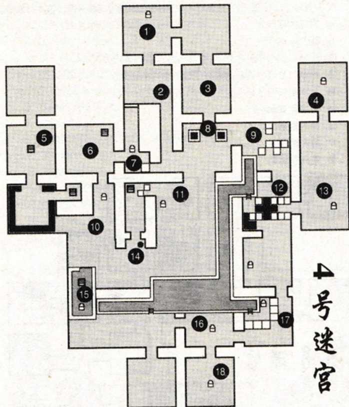




★3号迷宫：首先要用(4,12)商店里的鸭子到(3,9)屋里换蝴蝶结，到(2,11)的小屋里与小黑球换罐头，到(4,15)屋里换香蕉把香蕉给(12,8)处的猴子，架起通向对岸的桥。再从(11,5)处城墙外的花下藏着的地道进入城中，杀死城堡左侧乌鸦，右侧地鼠，杀光殿内一层敌人，用炸弹炸开二层墙上的浮雕，杀掉里面的敌人，解决最深处的BOSS之后，五片叶子即可找齐，用这五片叶子到(7,14)小屋找男孩，推开桌子，经地道到达屋外猫头鹰雕像，从它脚下挖出第三关钥匙。迷宫入口在(6,12)处。

1. 杀光敌人会出现钥匙
2. 宝箱中是指南针
3. 杀光敌人可令宝箱出现，里面是50元。
4. 这里是中BOSS，要把炸弹放在它们前进途中，让它们自己吞下去，在肚中炸开，反复三次即可。
5. 推开宝箱右边的石砖(一块向前一块向上)，可到宝箱前，取出跑鞋。
6. 宝箱中是Bosskey，但要将跑鞋和羽毛配合使用，先冲再跳跃过落穴。
7. 杀光敌人出现钥匙
8. 用冲跳跃过落穴
9. 杀光敌人会出现钥匙
10. 宝箱中为笔尖
11. 杀光敌人可取到钥匙
12. 杀光敌人可取到钥匙
13. 要让宝箱出现，必须把左侧窄道内的敌人也杀掉。
14. 杀光敌人可令钥匙出现
15. 宝箱中是敌人
16. 宝箱中是地图
17. 杀光敌人才能令宝箱出现
18. 此屋内是总BOSS，一开始就要装配跑鞋和剑，撞击墙壁使BOSS现身，然后不断对准BOSS中间冲刺、挥剑，令其断为两部分，此后将跑鞋换成羽毛，用剑砍完某个分身后，在其砸向地面时跳一下，以免震倒，不久即可取胜。
19. 正上方的门要用瓦罐砸开
20. 先要取得跑鞋，然后配合剑冲刺到风眼，宝箱中是钥匙。





★4号迷宫：当女孩マリン成为伙伴之后，到(14,16)处与海豹谈话，然后到(15,13)处打死沙蛋，取得4号迷宫钥匙。在(12,3)处使用钥匙，再经(8,2)处山洞到达(12,2)处，从山崖跳下就到了四号迷宫的门前。

1. 宝箱中是潜水衣，拥有后不必装备即可发挥使用。在深水区按B键能潜水，按A键是短距离快速游泳。
2. 在此要注意地面上闪光的方砖，哪块闪就去踩哪块，但移动时不可碰到别的方砖。
3. 这屋里是中BOSS
4. 炸开宝箱前的圆石就能取到钥匙了。
5. 从这里的地道口下去能遇到水中的BOSS，用弓箭加炸弹攻击其嘴部即可。
6. 这里的方砖也必须依次踩下，顺序与②所在屋中闪光顺序相同，成功后地道即会出现。
7. 箱内是钥匙
8. 杀光这里的敌人后钥匙会落入水中

9. 从此处地道下去，潜水拾回刚才掉进水里的钥匙。而高台的宝箱内有地图。

10. 宝箱内是敌人

11. 箱中有 50 元

12. 将羽毛和跑鞋配合使用，能够跳过这里的落穴。

13. 炸掉并推开宝箱前的障碍可取得箱内的钥匙。

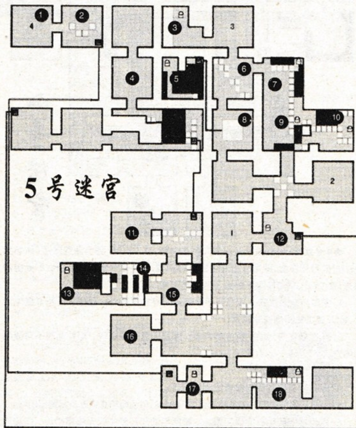
14. 踩下按钮门才开

15. 箱中是 Bosskey

16. 箱内为指南针

17. 箱内是笔尖

18. 箱内是钥匙



★5号迷宫：到(10,14)处，在石圈外侧左下方潜水就到进入 5 号迷宫这里的中 Boss 很怪异，它会按图中所标顺序在不同地点出现。对付这中 Boss，先要挥剑打中它一下，它变成一堆散落的骨架时，在旁边放上一颗炸弹，反复几次即可。

1. 这里是中 BOSS 最后出现的地方，打胜之后会得到飞抓。

2. 把分开的石砖向中间推就能取得钥匙

3. 宝箱中是地图

4. 这个屋子里是总 BOSS 出没之处。对付他不可心急，站在角落里等时机，当有怪物在附近洞中露头时，立即用飞抓将其抓出来打。

5. 宝箱内是 Bosskey，但要用飞抓架起桥才能拿到。

6. 注意杀光左下、右上两个区域的敌人。

7. 宝箱内有 50 元

8. 此屋的水池下藏有暗道，潜水就能发现。

9. 宝箱内为 50 元

10. 宝箱内是钥匙

11. BOSS 是两只螃蟹，在它们面前吹一号笛的话，它们就会张嘴吐子弹。乘机将弓箭射入则能消灭它们。

12. 宝箱内没有任何有价值的物品

13. 箱中有一把钥匙

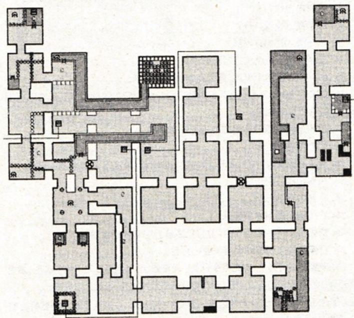
14. 通过这里最好用飞抓去抓对面的石砖

15. 用飞抓抓住铁钩可在落穴上架桥

16. 杀光敌人可使宝箱出现，内为笔尖。

17. 宝箱内是指南针

18. 用飞抓可取得宝箱中的 200 元



★6号迷宫：在(13,11)处有座宫殿，但门外有些雕像已把路堵死，必须推一下这种雕像，使其活化，趁其移开时通过。

宫殿内的BOSS必须用弓箭射，再装备上羽毛就能避开他砸地时的震动。胜出之后取得6号迷宫钥匙。

1. 宝箱内有100元。从这里的地道出去是(13,7)的小岛，能从宝箱中取得螺号。要开门需将原来倒着的马头像立起来。

2. 开门方法与①相同，宝箱内有200元。

3. 宝箱中是指南针

4. 杀掉两个巫师即获钥匙

5. 这个宝箱要用瓦罐砸开，里面是Bosskey

6. 这里的兔子头可以用炸弹炸死

7. 上方的门要用瓦罐砸开

8. 宝箱内放着笔尖

9. 立起马头像才能开门

10. 左边的门要用木象砸开，而要搬起木象，手钳必须升级。

11. 此屋有总BOSS。先躲过周围的飞行物体，等地板上显出人脸时，用炸弹炸之即可。

12. 用升级的手钳搬开木象能发现地道

13. 宝箱内为钥匙

14. 宝箱内为地图

15. 踩下按钮令门打开

16. 杀光敌人使地道出现

17. 打碎所有飞撞过来的方砖可取得一把钥匙。

18. 用火种点燃两个火盆，就会有回复精灵出现。

19. 这个中BOSS会用一个大铁球砸主角，消灭它的关键在于要抢在它前面拾起铁球，并反过来砸它。

20. 这里的开关需要利用炸弹的延时来转换。

21. 宝箱内有100元

22. 杀掉所有敌人门才会打开，敌人包括中间那个风眼和隐藏着的史莱姆。

23. 宝箱内是二级手钳

24. 宝箱内有50元

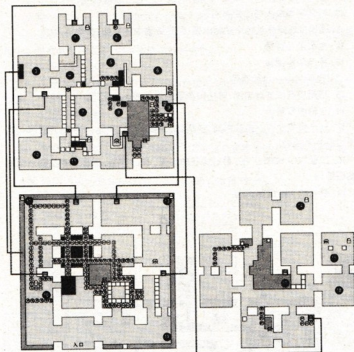
25. 右侧的门要用木象砸开

26. 炸死所有的巫师会令房门打开，高台上宝箱内是复活药。

27. 打碎所有飞来的地板可以使门开启。

28. 要到右边的高台，首先得令开关反转奇数次，以便登上左下角的高台，然后跳下落到中间升起的方柱上，再跳到右边升起的方柱上，即可登上右侧高台。

秘技补足：A. 在找小老鼠拍第一张照片的时候，一直选择第二项就会得到令一张照片，不过……



★7号迷宫：第一步到(5,13)处，调查各指示牌，直到找到一个上面有箭头，按那箭头方向直着走，必有另一块牌，上面是另一个箭头，如此一直按箭头方向走并调查指示牌，最后打开地道，进去花300元买来三号笛，回到(3,10)处，推开风见鸡的底座，对着深处的骨架吹三号笛，获得同伙母鸡。装备手钳后抓住母鸡可以在一个屏幕范围内飞行。第二步到(15,1)处进入迷宫。

1. 把三个不断变换花色的东西用剑打成同一花色就会令宝箱出现，内为指南针。

2. 用手钳将马头像举起并投向墙壁，使它最后落地时直立着，只要两只都立起，宝箱就会出现，内为迷宫地图。

3. 从最左侧落穴落下可到下层高台上

4. 这里有一根石柱需要打碎

5. 这里有一根石柱需要打碎

6. 此屋中的铁球是打碎各石柱的必备武器，只有将其举起投向石柱才奏效，如果失手让它落进落穴，则它自己会重返此屋。

7. 这里有一根石柱需要破坏

8. 这里有一根石柱需要破坏

9. 宝箱内为二级盾牌，从这里的落穴跳下可达下层高台

10. 打完所有敌人可令钥匙出现

11. 还是打成同样花色令宝箱出现，但要取到中的炸弹，必需用飞抓。

12. 宝箱中为螺号

13. 宝箱中是钥匙

(14)宝箱内为一瓶复活药

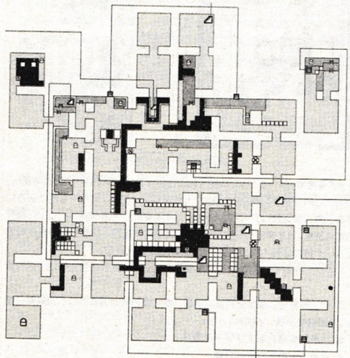
15. 把两块石砖推向中间，就能取得宝箱中的 Boss key 了。

16. 宝箱内是笔尖

17. 从这里的地道出去是塔顶，也是与总 BOSS 战斗之处，用弓箭加炸弹的方式可以很快杀掉它。

18. 此屋为中 BOSS 所在，最好躲在角落里，拼命挥剑，只要一次打掉所有的小蝙蝠即可。

19. 杀光敌人能取得钥匙



★8 号迷宫：到(1,2)处吹响三号笛并杀死石龙即可到达 8 号迷宫。

1. 控制铺路机将整个房间铺满即可取到宝箱中的 Bosskey。

2. 此处为总 BOSS，只需用火之神杖连续攻击即可。

3. 宝箱中为复活药

4. 宝箱中为火之神杖

5. 宝箱中有 50 元，但要在左边高台上放出飞抓抓住宝箱。

6. 这里必须在高台上向下投炸弹，也就是安好炸弹后立即举起即可方便地投出。杀掉两个敌人后，可从宝箱中取得钥匙。

7. 杀光敌人可获得钥匙

8. 这里的中 BOSS 用蓄力后发动的回旋剑可轻易干掉。千万不要单纯用盾防御，它拥有令主角返回迷宫入口的特技。

9. 宝箱中是钥匙

10. 站在远处用弓箭射正上方的雕像，可以令钥匙出现。

11. 取得火之神杖之后用它点燃两个火盆可令宝箱出现，内有一把钥匙。

12. 杀死敌人得到钥匙

13. 控制铺路机铺满房间之后，能从宝箱中取得 20 元。

14. 箱中放有地图

15. 宝箱中为 50 元

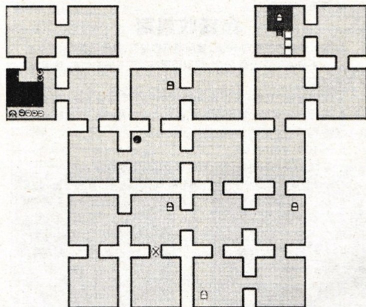
16. 杀死敌人才能打开门

17. 箱内有敌人

18. 铺满路之后可以获得钥匙

19. 宝箱中是指南针

20. 宝箱宝箱中是笔尖



★零号迷宫:这是彩色化后的 DX 版独有的迷宫。到(8,8)处墓地,这里有五个墓碑,按照中下、左下、左上、中上,右上的顺序,将墓碑分别推向下、左、上、右、上,进入地道就是零号迷宫。

1. 这里是总 BOSS,要用强力武器快速连续攻击,否则一旦它颜色恢复,也就意味着体力恢复了。

2. 与此处仙女交谈可以选择换红色或蓝色服装,红色服装提升攻击力,蓝色则提升防御力,可反复更换。

3. 先把上下两块石砖向左推,再把中间一块推向上,就能取得宝箱中的 Bosskey。

4. 对付这里的中 BOSS 只要连续撒上几把火种即可。

5. 必要时使用弓箭射开关

6. 杀光敌人令宝箱出现,里面是地图。

7. 先把这里的敌人打得缩成球,然后用手钳举起,扔进相同颜色的地洞即可。

8. 把这里的变色球打成同色才能取到钥匙。

9. 与⑧所述条件相同,则能打开房门

10. 踩下按钮令门打开

11. 这里的中 BOSS 只需用强力武器连续攻击即可。

12. 与⑧所述相同条件,则宝箱出现,内为指南针。

13. 用与⑦所述相同的方法可以使宝箱出现,取到笔尖。

14. 与左侧人交谈时选**アオ**,与右侧人交谈时选**アカ**,二人便会让开路。

15. 宝箱中是钥匙

金钱收集篇

1.(3,7)处洞内宝箱为 50 元,要用剑打碎尖石,并推开圆石。

2.(5,4)处水中宝箱有 50 元,可以用黑链球砍开堵路的花,或用火之神杖等强力武器。

3.(7,9)处有个可炸开的山洞,用跑鞋冲开冰块可拿到宝箱中的 50 元。

4. 在村中(4,9)处的屋里有张床,睡上去就进入梦境。用跑鞋冲刺杀掉许多怪物,可拿到宝箱中的 100 元。

5.(6,15)处宝箱内 50 元

6. 从(8,2)处洞口进入,到上层的(9,2)处,宝箱里有 50 元。

7. 从(1,3)或(2,3)处洞口进入,用羽毛和手钳可以分别取得 50 元和 20 元。

8. 从(14,2)处洞口进入,经炸开的通道到达上层,这里的宝箱只要打开一个,切换屏幕后就会全被打开,所以要一次尽量多的开箱。其实只要先不开箱,从下方洞口出去,再回来时所处位置就可以一次打开所有宝箱。

9. 乘木筏漂流时,尽量贴左侧走,可以在(13,6)和(14,6)两处开启宝箱,获得 40 元。

10. 进入(8,2)处洞口,二层使用飞抓可取得宝箱中的 50 元。

11.(5,1)处宝箱中有 50 元

12. 在(3,5)处的洞中使用飞抓可以取得宝箱中的 50 元。



勇者斗恶龙 I & II

RPG 的始祖级游戏勇者斗恶龙 I & II 终于以合集的形式在 GB 上推出了,此次在整个游戏画面方面更接近于 SFC 版。所以在游戏性和画面方面都无可挑剔,一起去重温那段冒险岁月吧!

GB	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日期:1999.9.23	

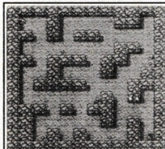
完全攻略

勇者斗恶龙 I

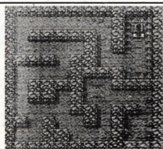
一天,龙王突然攻击了和平的**ラダトームの**城,将能封印黑暗的光の玉夺走了,同时还带走了**ラダトームの**城的公主。数年后,身负勇者洛特(**ロト**)之血的一个少年造访拉达托姆城(**ラダトームの城**),从此开启了勇者斗恶龙的不朽传说。

城中的人会告诉你游戏的系统,在城角的老人可回复 HP 和 MP,然后往拉达托姆镇(**ラダトームの町**)出发。在宿屋二楼的老人会告诉你,要小心沼泽地。房子内的小孩有魔法钥匙(**まほうのカギ**)的情报,二楼有嘎拉依镇(**ガライの町**)的情报,整备之后出发到嘎拉依镇。在嘎拉依镇宿屋二楼有洛特的洞窟(**ロトの洞窟**)和有关公主被带到东方的情报,小屋二楼有嘎拉依镇来由的情报,旁边的建筑物需要**まほうのカギ**才能进去,故暂时不用理会,整备后往洛特的洞窟。进入洛特的洞窟,在地下二阶的石板上知道必须找到三贤者,并要拿到他们所守护的宝物,才能到达魔岛。

洛特洞窟地图



洛特洞窟一层



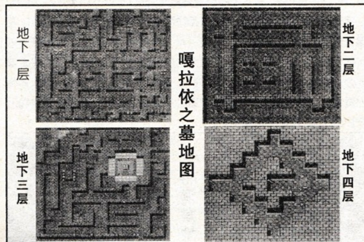
洛特洞窟二层

前往东方的玛伊拉村（**マイラの村**），在宿屋二楼有关于键之屋的情报，房子内的小孩有公主的情报，在沼泽里的老人知道洛特之剑（**ロトの**剑）的下落，整备后往南到沼地洞窟（沼地**の**洞窟）。

沼地洞窟

通过沼地**の**洞窟，继续往南走到利姆鲁达尔镇（**リムルダ－ルの**町）。进到利姆鲁达尔镇首先沿河边找到梦寐以求的键之屋，在树丛中的老人和打开宿屋的门，里面的老人会告诉你有关彩虹之桥的传说，在二楼有雨之小庙（雨**のほこら**）的情报，也得知妖精**の**笛和玛伊拉村（**マイラの**村）的温泉有关，整备之后到雨之小庙。在雨之小庙里面的老人会告诉你需要银**の**竖琴，顺道玛伊拉村的温泉南方四步的地方，找到妖精**の**笛，再回到拉达托姆城。打开门与最里面的士兵对话，得到银**の**竖琴的情报，往外走有键之屋，在离女孩一步的地方往下走，找到地下室，拿到了太阳**の**石，之后前去嘎拉依镇。

进入嘎拉依镇内的建筑物，在黑暗的部分走进去，便可进入嘎拉依之墓（**ガライの**墓）。

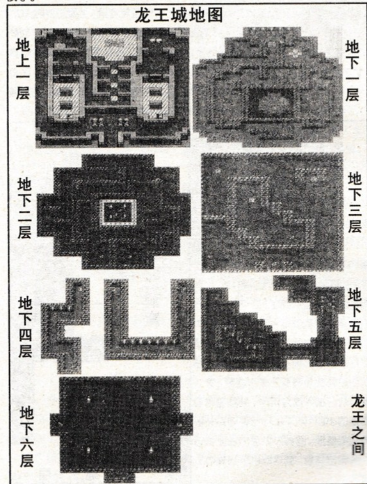


在嘎拉依之墓内找到银**の**竖琴。离开后由于后盘的怪物比较强大，故可先到岩山**の**洞窟和德姆多拉镇（**ドムド－ラの**町）取得宝物和武器。

玩家认为能力足够之后先到雨之小庙取得雨云**の**杖，再到玛伊拉村门内

的老人会提供最后一件圣器的线索，并做好万全准备后可回到沼地洞窟营救公主。在洞中将要面对一条强大的龙，将它击倒后就可以救走公主，之后便是很感动的把公主带回拉达托姆城。

回到拉达托姆城后公主会给你王女**のあい**，之后前去梅鲁基德镇（**メルキドの**町）。利用妖精**の**笛击倒守在梅鲁基德镇城前的石巨人后，进入中间的房子，里面的老人会提供最后一件圣器的下落。使用王女**のあい**可找到洛特之盔（**ロトのしるし**）在圣庙（圣**なるほこら**）拿到彩虹之泪（虹**のしずく**），在与魔岛接连处使用虹**のしずく**，出现了桥，之后便要进入最后一战了。



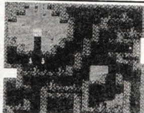
攻入龙王城（龙王の城），在王座下有提示，但别忘了在龙王の城内有重要的武器（有比洛特之剑还强力许多的武器），到底层和魔王谈话，魔王会问你要不要合作，他可以给你一半的江山，回答二次いいえ便进入战斗，打倒后魔王会变回龙王，再次战胜后拿回光の玉，把光の玉送返拉达托姆城，便是迎接美满的结局。

勇者斗恶龙 II

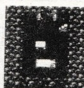
游戏开始时主角セシル王子（名字可以自己设定）的父王－罗雷希亚王收到伤兵的报告，大神官哈刚的军团袭击了姆恩布鲁克．于是流着勇者之血的セシル王子便被派到姆恩布鲁克和沙玛鲁特利亚，从此开始制造新勇者传说．在宿屋二楼得到关于莉莉萨镇的情报（リリザの町）在莉莉萨镇教堂二楼得到姆恩布鲁克的情报，在武器店二楼得到沙玛鲁特利亚城（サマルトリアの城）的情报，补充道具后便先往沙玛鲁特利亚出发。在沙玛鲁特利亚国王口中得到沙玛鲁特利亚王子和他去了哪里的情报，在宫殿的二楼得到勇者之泉（勇者の泉）的情报，整备好后向勇者之泉前进。

勇者之泉洞窟

迷宫一层

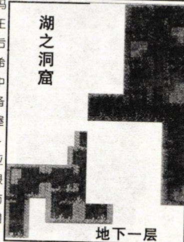


地下二层



在勇者之泉的老人会提供沙玛鲁特利亚王子（サマルトリアの王子）的情报和帮助主角回复 HP，往后有需要也可回来回复，之后往罗雷希亚进发。回到罗雷希亚，在国王口中知道沙玛鲁特利亚王子曾来过，整备之后到莉莉萨镇。在莉莉萨镇的宿屋找到沙玛鲁特利亚王子—亚瑟（アーサー），并加入成为同伴。到罗雷希亚南端的小庙（ほこら），可得到有关银の键的情报。回到沙玛鲁特利亚探访一番和整备后，就可以出发到湖の洞窟了。

湖之洞窟



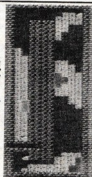
地下一层

在湖の洞窟的内部找到银の键，之后可打开银の扉。通过罗拉之门（ローラの门）后，往姆恩佩达镇（ムーンペタの町）前进。

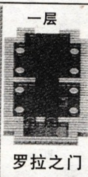
在姆恩佩达镇（ムーンペタの町）收集情报和补充装备后，出发到姆恩布鲁克城（ムーンブルクの城）。（注：由此处出现的敌人比已往的强大，请做好装备补充。）

在姆恩布鲁克国王的灵魂知道娜娜（ナナ）公主被诅咒变成了某样动物，从地下一阶的灵魂口中得知公主的下落和需要ラーの镜才能破除公主的诅咒，也从别的灵魂中知道ラーの镜的情报。

地下二层



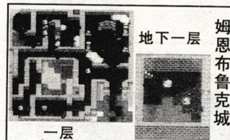
一层



罗拉之门

在正方形的沼泽中找到ラーの镜后，前往姆恩佩达镇向町中的小狗照射，诅咒便会破除，姆恩布鲁克国公主——娜娜便会加入。

在龙之角（ドラゴンの角）南之塔的一阶，里面的人会告诉你要用飞行宝物才能到对岸去，记得在姆恩佩达镇的伤兵曾经提及过有这样的宝物。



地下一层

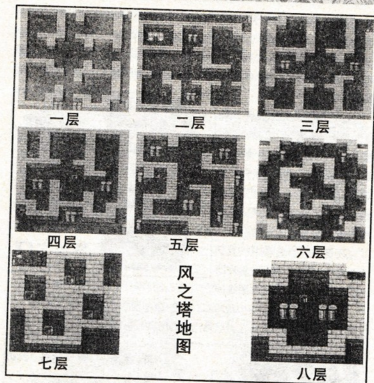
一层

姆恩布鲁克城

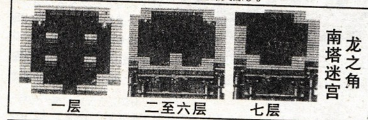
沿姆恩佩达镇东面沿岸南下，到风之塔（风の塔）在塔内找到风のマント（注：在风の塔内走动要小心，没有围住的地方掉下去是会掉到塔底的。）穿过姆恩布鲁克西方小庙（西のほこら）向北，来到龙之角南之塔，在塔顶装备风のマント，然后纵身一跳，便飞到运河的对面了。

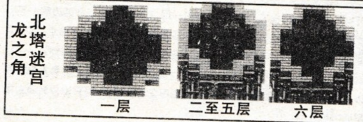
到鲁葛纳镇（ルプガナの町），在町中得到亚雷夫加鲁特大陆（アレフガルド大陆）的情报，本想向老人借船一用，却被拒绝了。到旁边解救了小女孩，而她正是老人的孙女，如此顺利得到了船。往旁边的水道走，到商人处会告诉你他的船在北方沉没了，如果你能带回给他，他会答谢你。

往北到鲁普葛纳北方小庙（ルプガナ北のほこら），里面的老人有金のカギ的情报。（注：有空可先帮商人到北海找他的宝物，将它带回给商人可得到山彦の笛。）

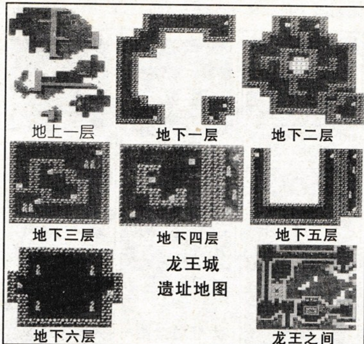


前往亚雷夫加鲁特大陆的拉达托姆城（ラダト－ムの城），玩过一代应该对这个城有印象，而现在这个城的国王却失踪了。





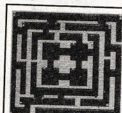
到位于对岸的龙王城（龙王の城），在城里可以找到重要的武器。在底层遇上龙王后代，奇怪的是双方不但没有大打出手，新龙王还拜托主角一行打倒大神官哈刚格后，最后还提供有关五个纹章的情报。

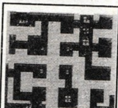


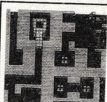
沿海路往南一直走，途经在圣庙（圣なるほこら）之中发现ロトの兜，但里面的贤者却要你拿出勇者后裔的证明，但现在主角没有证明自己勇者身份的凭证，只好空手回。

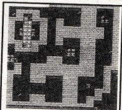
再往南走到达大灯台，在大灯台七阶发现一只妖怪，一直跟踪他可得到星の纹章，也是此行的最大目的。通过龙之角的水道（注：玩家可顺便先到龙之角的北方塔的三阶西侧，仔细调查脚下，找到雨露の丝。）走到泰帕村（テビの村）（注：沿海岸的第一条河口进入，在尽头处上岸，绕过一大片山脉，便能找到。）在村中得知满月之塔（满月の塔）的传说，但是到满月之塔必须先打开水门，而水门的钥匙却被偷走了。再到位于对面大陆的贝拉奴尔镇（ベラヌ－ルの町），在宿屋一阶有太阳の纹章的情报，二阶有关於水の羽衣和稻妻の剑的情报。如果在宿屋渡过一晚，亚瑟（ア－サ－）会受到哈根格的咀咒，在上方的女孩会提供世界树的情报，到世界树拿世界叶，

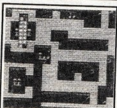
(注:世界树位於隆达鲁基亚大陆(ロンダルキア大陆)的南方半岛旁。),顺道到旁边的炎之小庙(炎のほこら)拿到太阳の纹章,带回贝拉奴尔镇(ベラヌールの町)对亚瑟使用后便会痊愈。在贝拉奴尔镇北方小庙(ほこら)内有哈根格神殿(ハーゴンガの神殿)的情报。

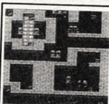

大灯塔一层

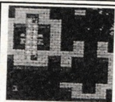

大灯塔二层


大灯塔三层

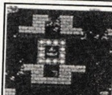

大灯塔四层


大灯塔五层


大灯塔六层

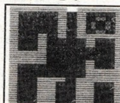

大灯塔七层

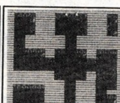
大灯塔全图

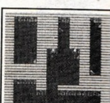

大灯塔八层

向西航行到戴鲁康达尔城(デルコンダルの城),打倒国王所安排的怪兽后,可从国王处得到月の纹章,地牢里的士兵有金のカギ的情报,武器店二阶和教堂的神父有山彦の笛的情报。往南到萨哈镇(ザハンの町),和町中的小狗谈话,他会带到一旁调查他前面的地方便找到金のカギ,在町中也可打听到海底の洞窟的情报。到隆达鲁基亚大陆南方半岛上的培鲁波伊镇(ベルボイの町),在道具店购买看不见的一项,就是牢房のかぎ。到牢房左边的老人有邪神の像的情报,右边是关偷了水门の键的盗贼拉多斯(盗贼ラゴス),不过看进去并没有人,走进去在破洞处往内走,便看到他了,拿到水门の键便出发回泰帕村。

回泰帕村之前,先到萨哈镇和戴鲁康达尔城(デルコンダルの城)拿宝物,也先回到罗雷希亚城拿取勇者の证,牢中的罪犯也会给你命の纹章的情报。在沙玛鲁特利亚城可以拿到罗德之盾(ロトのたて)和姆恩佩达镇的地牢拿到水の纹章,顺道到圣庙拿到罗德之兜(ロトの兜)。回到泰帕村,把雨露の糸和圣なる织机交给地牢的老人,他会帮你制造水の羽衣(注:在此地记录,后关掉电源,之后再开始游戏,老人就会做好。)往村的北方走找到水门的开关,用水门の键打开水门,船便可以经由第二条水道到达满月之塔(满月の塔)。

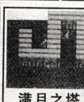

满月之塔一层


满月之塔二层


满月之塔三层

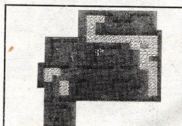

满月之塔四层

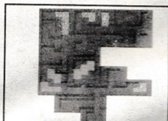

满月之塔五层

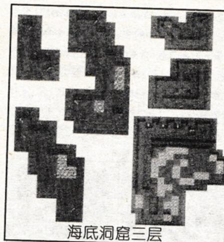

满月之塔六层


满月之塔七层

在满月之塔的最高层得到月のかけら,然后回到在戴鲁康达尔城对开偏下的海底洞窟(海底の洞窟)的入口前使用月のかけら,便可进入海底洞窟。在海底洞窟的最底层打倒了邪神使徒后,拿到了邪神の像。


海底洞窟一层


海底洞窟二层



海底洞窟三层

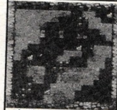


海底洞窟四层

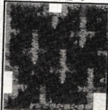


海底洞窟五层

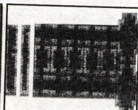
到贝拉奴尔镇教会内的传送点，便可到隆达鲁基亚南方小庙（ロンダルキア南のほこら）面对沼泽内的山脉使用邪神の像，便出现了通往隆达鲁基亚的洞窟(ロンダルキアへの洞窟)。



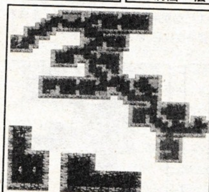
隆达鲁基亚洞窟地下一层



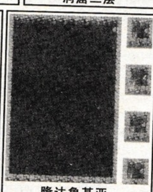
隆达鲁基亚洞窟一层



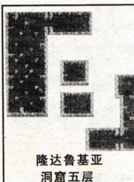
隆达鲁基亚洞窟二层



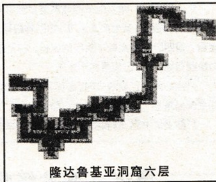
隆达鲁基亚洞窟三层



隆达鲁基亚洞窟四层



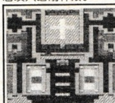
隆达鲁基亚洞窟五层



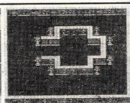
隆达鲁基亚洞窟六层

进入隆达鲁基亚洞窟地下一阶的角落拿到命の纹章。拿到五个纹章后，先到罗雷希亚城南面戴鲁康达尔城的北方海域，找到精灵小庙（精灵のほこら），在里头得到ルビセのまもり。

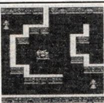
在隆达鲁基亚洞窟内可以找到重要的武器，出来后玩家可先到隆达鲁基亚小庙（ロンダルキアのほこら）记录，（注：在里面的传送点可到贝拉奴尔镇，却不能传回这里，不想浪费时间的玩家，就不要有什么好奇心了。）之后攻入哈刚神殿。



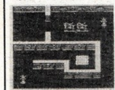
哈刚神殿一层



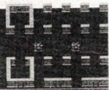
哈刚神殿二层



哈刚神殿三层



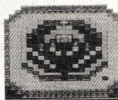
哈刚神殿四层



哈刚神殿五层



哈刚神殿六层



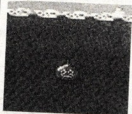
神殿大堂

进入神殿后，映入眼帘的竟然是罗雷希亚城，但到二阶的大厅便发现不太对劲，使用**ルビセのまもり**，哈刚神殿马上现形，神殿内部没有复杂的迷宫，但四阶后有类似中头目的妖怪，在王座后的大十字架中央使用邪神**の**像便可到二阶，在顶层找到哈刚。

打倒哈刚后正要离开时，破坏神却被召唤出来，破坏神异常强劲(会使用全恢复魔法)，玩家只有自求多福。

打倒破坏神后，回到罗雷希亚城，就是举国欢庆胜的结局。

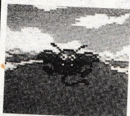
勇者斗恶龙怪物大图鉴



スライム　　史莱姆

攻击方式与攻略法

用布丁一样的身体撞击，由于力量很小几乎不会的勇者造成伤害。有棍棒的话就算只有等级有1也能简单打倒，开始时就以它来赚取经验值吧。



ドラキー　　吸血鬼

攻击方式与攻略法

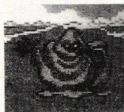
喜欢进行吸血攻击的怪蝙蝠。当等级达2至3时即可与之抗衡，并轻易击败。但是等级只有1时却是危险的对手。



ゴースト　　鬼魂

攻击方式与攻略法

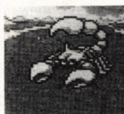
这是一种在大白天也敢出来活动的鬼魂，只有一只的话很容易打倒，但是在路上连续遇到的话是很危险的。当有等级4用两次物理攻击就可以打倒。



まほうつかい　　魔法使

攻击方式与攻略法

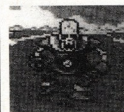
全身被黑衣包裹，使用**ギラ**咒文，其攻击力是不容忽视的，尤其是连续使用**ギラ**是致命的。当等级达6级时即应能与之相抗。



おおさそり　　蝎子

攻击方法与攻略法

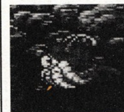
身体周围有硬甲，所以守备力非常高，一旦陷入持久战就危险了。就算等级5装备铜剑也无法给与大损，以**ギラ**一口气打倒它吧。



がいこつ　　骸骨

攻击方式与攻略法

虽然不会任何咒语，但是它的攻击能力高的出奇。只一次**ギラ**还打不倒，而就算等级6也会是稍具残酷的战斗，**ラリホー**有效。



メーダ　　梅达

攻击方式与攻略法

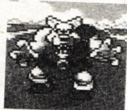
只出没于山洞之中，与黑暗的场所，攻击防御能力一般，但是回避能力极高，需要注意它的闪避，装备铁斧般的武器较好，此外，注意勇者HP的剩余量。



ドロル　多罗

攻击方式与攻略法

摇晃着巨大的身躯在地道中徘徊，攻击力很高。还会会心一击。最好以**ラリホー**对其催眠后，趁其熟睡时沉着地予以攻击吧。



リカント　狼人

攻击方式与攻略法

拥有充满野性的攻击力，而且有时会使用封魔咒，使勇者陷入肉搏战之中。如果有10级的话，只用钢剑就可以击败它。



キメラ　怪鹰

攻击方式与攻略法

拥有极高的行动速度和攻击力。虽然不会使用魔法，但是也非常棘手。使用**ラリホー**咒文相当有效，先将其催眠后再以普通攻击作战才是正确的战术。



しりょうのきし　死灵骑士

攻击方式与攻略法

在战场上丧命的骑士，当然拥有超强的攻击力，而且当其快死时会使用回复魔法。首先用**マホトーン**封住敌人的**ホイミ**魔法，等级达12以上边可以对付它了。



ゴレーム　泥人

攻击方式与攻略法

据说是古代为了抵抗外敌制造的巨人，攻击与防御能力高的令人惊异，甚至会一击使勇者毙命！咒文起初无效，但使用笛子道具使其睡着，趁此机会使用各种攻击吧。



あくまのきし　恶魔骑士

攻击方式与攻略法

先用**ラリホ**将勇者催眠后，再使用手中巨斧进行攻击。等级未达20前须有长期战的觉悟，先将咒文封住后再攻击吧。



キースドラゴン　巨龙

攻击方式与攻略法

龙王城中的龙王护卫，体力防御与能力都很高，攻击方式也很多是个强敌。**ラリホー**等咒文不易命中，如果没有装备洛特之剑则非常难对付，几乎没有胜算。

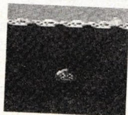


ダースドラゴン　龙王达斯

攻击方式与攻略法

龙王城的主人，也是勇者斗恶龙的最终BOSS，攻击力很强，而且HP与防御力极高。还经常使用魔法盾与回复魔法。对付龙王还是以回复体力为主与它打持久战为好。

勇者斗恶龙 II 怪物大图鉴



スライム　史莱姆

攻击方法与攻略法

依然以单纯的撞击作为攻击方式，是勇者系列初期的固定敌人。只要用普通攻击即可将其击倒。



おおナメクジ　大蛞蝓

攻击方式与攻略方法

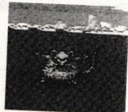
类似史莱姆的攻击方式，威力非常低，也是冒险最初的敌人。如果等级达到 3 的话可一击打倒它。



アイアンアント　铁蚁

攻击方式与攻略法

除了拥有比较高防御力外，其他能力一般，但是一个人遇到它的话会比较吃力。如果铁蚁与其他敌人一起出现，最好先击倒它。



やまねずみ　山老鼠

攻击方式与攻略法

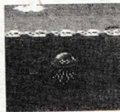
虽然能力非常低，但是由于每次都出现很多只，在主角等级很低时比较棘手。用普通攻击即可打倒。



ゆうれい　幽灵

攻击方式与攻略法

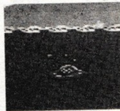
在陆地与海面都会出现的幽灵，经常以团队形式登场。如果等级没有达到 3 时遇到它们最好逃走。



ホイミスライム　医疗史莱姆

攻击方式与攻略法

医疗史莱姆没有攻击能力，但是会给其他怪物治疗，是很讨厌的家伙。和 HP 很高的敌人一起出现时，一定要先将它打倒。



バブルスライム　泡沫史莱姆

攻击方式与攻略方法

攻击力不高，但是由于会使用毒性攻击，所以是个很讨厌的家伙。由于勇者不会魔法，所以对付它必须准备好解毒草。



まじゅつし　魔法师

攻击方式与攻略法

虽然物理攻击力很低，但是其ギラ魔法的威力很大要小心。如和高防御力敌人一起出现时，先将魔术师打倒吧。



キングコブラ　眼睛王蛇

攻击方式与攻略法

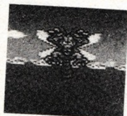
拥有巨毒的眼睛蛇，比起泡沫史莱姆拥有更强的毒性。在**アーサー**学会**キアリー**前，必须先用攻击魔法消灭它！



よろいムカデ　铁蜈蚣

攻击方式与攻略法

拥有极厚的铠甲，而且攻击能力也像守备力一样的强。是强劲的敌人。不一定能以**ギラ**一击将它打倒，也配合普通攻击来作战吧。



リザードフライ　蜥蝇

攻击方式与攻略法

只有一只很容易对付，如果大量出现的话，很可能使一名伙伴毙命。只要使用**バギ**即可轻松打倒，在还没学这种强力魔法前，可以用**ギラ**配合普通攻击。



リビングデッド　僵尸

攻击方式与攻略方法

虽然防御力低，但是 HP 非常高，而且经常使用**マヌーサ**。若装备钢铁之铠的话，就算复数出现也能势均力敌，以普通攻击和**ギラ**咒文将它打倒吧。



スモーク　烟雾

攻击方式与攻略法

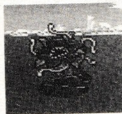
守备力非常高，经常会使用**マホトーン**，而且多与其他怪物一起出现。由于魔法对它无用，对付它的最好方法就是用普通攻击攻击它。



マンドリル　狒狒

攻击方式与攻略法

拥有很高的攻击力而且 HP 非常高，所以是很可怕的敌人。如果学会了**バギ**后对付它就会非常容易了。



マンイーター　食人花

攻击方式与攻略法

从花瓣中央张开的可怕的大嘴中吐出令人昏睡的气息令人沉睡。在复数出现的场合，为避免其连发香甜的气息，快使用**バギ**来减少其数量吧。



ミイラおとこ　男性木乃伊

攻击方式与攻略法

被远古诅咒附体的木乃伊，只会对一个目标进行攻击。由于其防御力极低，只用普通攻击就可以打败。



メドーサボール　美度沙球

攻击方式与攻略法

拥有无数触角的怪物，常使用ラリホ－和ルカナン魔法。3只以上用バギ，2只以下用ギラ来对付，唱咏マホトーン也是办法之一。



きとうし　祈祷师

攻击方式与攻略法

拥有丰富的魔法，攻击与回复魔法全都精通，是必须击倒的敌人。マホトーン确实有效，所以先用咒文封住后，再用普通攻击战斗吧。



ホークマン　鹰人

攻击方式与攻略法

攻击防御能力比较平均，但是会使用回复魔法，擅长打持久战。以マホトーン封住其魔法再集中攻击的话，只用普通攻击应该就足以将其打倒。



グレムレン　紫色恶魔

攻击方式与攻略方法

有时会使用ラリホ－，有时会使用火炎，此外在HP不足时还会回复体力，非常讨厌。在主角以外装备身かわしの服的话，就能万全地防御，用マヌーサ也可以收拾它。



サーベルウルフ　军刀狼

攻击方式与攻略法

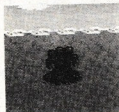
拥有极高的速度与痛恨一击出现率。是非常强的敌人。攻击魔法虽然非常有效，但尽可能在遇上它之前先将防具充实一番吧。



オーク　猪怪

攻击方式与攻略法

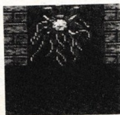
主要在森林中栖息的怪物，力量极强，正面硬拼不是对手マメーサ易生效，攻击咒文也有效，连回复体力边攻击吧。。



ブラッドハンド　血手

攻击方式与攻略法

不断呼叫伙伴，而且体力低时还会逃走，是非常讨厌的怪物。想一口气打倒的话，用ベギラマ比较有效，再并以普通攻击的话即可确实地打倒了。



あくまのめだま　恶魔的眼珠

攻击方式与攻略法

跳着奇怪的舞蹈，会使人沉睡，而且还会吸取他人的MP也是讨厌的敌人。ラリホ－不易生效，MP若足够也可唱咏ベギラマ看看。

ウドラー　　树精



攻击方式与攻略法

使用**マホトン**魔法，如果对手不能使用魔法后就会使用物理攻击了。遇到他们后就使用所有攻击魔法争取迅速击倒它们。

パペットマン　　傀儡人



攻击方式与攻略法

经常使用**スクルト**来提高防御力，此外还会吸收 MP。最好先将其魔法封住，然后使用物理攻击消灭。

サイクロプス　　独眼巨人



攻击方式与攻略法

巨人的攻击力防御力与 HP 高的出奇，而且经常使用痛根一击，是恐怖的敌人。最好先提高防御力，再用魔法配合物理攻击消灭它们吧。

フレイム　　火焰



攻击方式与攻略法

只要靠近就会受伤，经常呼叫同伴的很讨厌的敌人。主要以魔法攻击为主，再配合物理攻击就可以战胜它们。

スカルナイト　　骷髅骑士



攻击方式与攻略法

会连续使用**ルカナン**魔法，降低对手防御后，再予以攻击的骷髅骑士。在全体防御力被降低到极限之前先用物理攻击消灭它们吧。

メタルタイガー　　金属猎人



攻击方式与攻略法

拥有一回合内攻击两次的能力，所以是个相当强大的敌人。先降低其防御力，然后再用普通攻击消灭它们。

デビルロード　　恶魔领主



攻击方式与攻略法

表面上使用物理攻击与魔法，但是最后会使用自爆，全灭勇者们。不惜一切代价击倒它是唯一的方法。

バピラス　　翼龙



攻击方式与攻略法

在空中多次使用两次攻击，并且会呼叫伙伴，是必须打倒的敌人。在受到攻击前尽快用**バギ**和**ベギラマ**击倒它，否则很危险！



ドラゴン　　龙

攻击方式与攻略法

用爪子攻击，并且可以吐出炽热的火焰很难对付。用魔法攻击它没有作用所以只能用肉搏战击倒它了。



あくましんかん　恶魔神官

攻击方式与攻略法

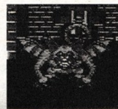
不断使用イオナズン的超恐怖神官，而且会使用复活魔法救活死亡的同伴。只能使用ルカナン降低攻击力，再集中攻击一口气打败它。



アトラス　　顶天神

攻击方式与攻略法

持有最强攻击力的巨人，每次攻击都是两次，可以轻易的打死勇者。攻击魔法无效，只能降低其防御力再用物理攻击消灭它。



バズズ　　恶魔王

攻击方式与攻略法

会使用各种攻击魔法，物理攻击力也惊人。只有用降低防御力的方法打持久战了。



ベリアル　　青鬼

攻击方式与攻略法

拥有两回合攻击和回复魔法，可以说是游戏中最强的敌人。只有与它打持久战才能取胜。











风来的西林

月影村的怪物

以随机变换的迷宫为主要卖点的 ARPG 游戏，虽然迷宫会千变万化，但是这才是最有意思的。

GB | 厂商:CHUNSOFT | 类型:ARPG | 发售日期:1996.11.2

情节简介

这一次，浪人西林随着同伴**コッパ**来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民，而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。每年它都要来村里抓走一名村民，今年轮到了少女**フミ**。村民们虽悲愤之极，但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年**ナギ**挺身而出，只身前往魔窟营救**フミ**，但不幸也落入魔掌。在村民的央求下，西林决定前往怪物所在的巢穴营救**ナギ**、**フミ**还有同伴**コッパ**，并除去这个作恶多端的怪物。责任重大，他能否成功完成任务就看玩家你的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次：第一次是至第 10 层救出少年**ナギ**，第二次至“龙之颚”救回**コッパ**，第三次则进入“龙之颚”至顶层“魔窟”打倒**オロチ**救出**フミ**。

操作篇

一、标题画面：

につきをつくる——写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名，默认值为西林**シレフ**。选择游戏难度：**やさしい**简单、**ふつう**中等、**むずかしい**困难若为旧日记则选择**ふうらいにつき**（风来的日记）1~3，即三档记录。

につきをうつす——日记拷贝

につきをけす——消除日记

ほうけんにでる——继续冒险

なまえをかえる——更换姓名

かいそう——回顾日记的最后一段

ばんづけ/パスワード——排行榜/密码

●注：密码在通关后可取得，用于参加 CHUNSOFT 活动，对国内玩家恐怕无用，而且也早已过期了！

フェイのもんだい——问题（共 100 题），开动脑筋，解决难题，你能达成多少呢？

二、基本操作法：

十字键：主人公的移动，道具的选择

选择键（SELECT）：在迷宫内有效，看地图，但只显示已探索区域

START 键：按一下，而后用十字键选择攻击方向

A 键：攻击，决定道具的使用

B 键：调出指令栏，取消上次操作

十字键：+ B 键：快速移动

十字键：+ START 键：抄近道，在被怪物包围前尽快脱出房间

A 键 + B 键：快速回复体力，但仍计算回合数，消耗满腹度

A 键 + 选择键：发射弓箭（先装备后使用）

三、指令栏及主人公状态表示：

おかね——金钱

とうたつちてん——到达地点（上次冒险）

けんのつよさ——剑的强度（已装备的）

たてのつよさ——盾的强度（已装备的）

ちから——力量，表现为攻击的效果

けいけんち——经验值（离下次升级）

HP——体力

レベル——水平（每次上升都会增加 HP）

まんぷくど——满腹度（每 10 回合减 1%）

どう——道具（用 START 键可整理道具）：**ふる**、**のむ**、**よむ**、**うつ**、**いれる**，都可理解作“使用道具”，只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。

そうび——装备（共武器，盾、弓箭、腕轮四大类）

みる——看，针对**つぼ**（壶）使用，即检查壶内道具

なける——投掷道具，针对不同道具，效果不一，详见后文

おく——放下道具，相对于投掷文明多了，且不损坏道具

せつめい——道具效果说明，对未识别道具无效

なまえ——为未识别道具取名

注：装备类道具前可能有三种标记：骷髅为受诅咒，一旦装备很难卸下；E 为已装备；* 为效果不明，装备后才显示。

あしもと——脚下

当道具档已满及其它情况下，位于道具所处位置上时可使用：

ひろう——捡起

こうかん——与身上道具相交换

其余同前

おわる——中断（结束此次冒险）



四、迷宫内各要素：

墙壁——投掷物、弓箭、法术无法通过

泉水——投掷物、弓箭、法术可飞越其上

机关(ワナ)——各种用来阻止西林的陷阱,可分为四大类:

a:直接损伤体力类:地雷、毒箭(力量下降)、落石

b:限制行动类:活动地板(掉入下一层)、夹板(不能移动)等

c:使道具发生变化类:大水(盾—1),尿(饭团子变馊)等

d:其它类,有解除装备,警报等

阶梯——前往下一层,地图上显示为方框

主人公——地图上为黑点

敌——地图上为圆圈

道具——地图上为十字标记,共分为九大类,即:剑、盾、腕轮、弓箭、药草、书卷、手杖、壶、饭团子

商店——在选择中等或困难,难度后于迷宫内出现,但并非每回都能碰上,所出售道具也不确定,要是运气好,可有不少收获。

五、月影村介绍:

月影村前后共七间建筑物,分别为以下区域。

村长的家:位于村东北角,西林就是从这儿得知少女**フミ**被怪物**オロチ**抓走的消息。

フミ的家:位于村东南角,现在家里只剩下可怜的老父亲,去安慰一下吧。

鸣叫龙神社:从村中的阶梯到达,是神主的住所,在游戏的开始若不知道如何操作,他会教你,也是情节发展的一个重要地点。

食宿处:村西北角,西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发,不过道具么……

仓库:村正面,**クヨウ**山卡入口处。在故事发展中村民会为你建造,用来存放冒险结束带回的道具。

六、人物简介:

フミ:月影村少女,故事就是围绕如何营救她而展开的。

ナギ:村长的孙子,也是**フミ**的好伙伴。

コッパ:西林的同伴,一只会讲人话的神奇动物。

ケヤキ:西林在月影村结识的温柔姑娘。

ヨシゾウタ:也是个旅行者,给西林不少帮助,似乎是个乐师。

バシリのゴン:鸣叫龙神社的伙计,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

神主:鸣叫龙神社主持,年纪相当大,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点,仔细听着在座的各位。

●每次出发,主人公 level 都只有 1,所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫,即使是同一次,各层的形状都会改变,所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务,说到底基本上只是找到楼梯往上走(或往下走)但为了以后能从容应付更强大的敌人还是多杀敌,找宝物为好。

●迷宫内采用回合制(但也不是你拍一,我拍一,而是同时动),无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合,所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具,则只显示道具名称而不捡起,另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定,必须尽快找到饭团子,不然当满腹度降为 0 后,每一步行动都会损失体力。

浓缩精华的技巧篇

●抄近道:由于回合制的设定,使得此点尤为重要,因为敌人全都如此,你若不抄近道,就会损失一回合,等于白挨一次攻击,若敌人数目多,即便你级别再高也会一下子丧命(除非你拥有高攻击力的,同时三方向攻击的剑,且体力充沛,二者缺一不可)。

●对付弓箭手的技巧:与敌保持两格距离(同一行或列),向垂直方向走两步,即可。

●关于记录:此游戏记录的拷贝与其它不同,副本只能得到原本所处的情节,而不能得到位置,道具。即若在迷宫中中断,拷贝,副本只能从月影村出发,且道具全无。所以要想保持与原本一致,只能照下列步骤:

①前提是仓库已建造完

②冒险结束,回村,将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具。

①药草:此点至关重要。难度为困难时,营救出**フミ**后必须沿原路返回,要想让**フミ**一点伤也不受不太可能。当她受到攻击后,立刻将回复体力的药草投向她,可使其恢复。其他同伴也同样。

②杖:当使用次数为 0 时,将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具:可将差劲的武器、防具投掷向敌人,效果同弓箭。

④壶:打碎壶,取出存放的道具。

●购置道具:以下介绍为偷取道具法,正派玩家可跳过此处。

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关,可拿够道具后跳下,最安全。

②利用大部屋之书卷。在该层使用,使成为一个大房间,此时店主会去守住楼梯,只能打倒他,不过切记,他绝对不弱。



③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。

④利用盗贼。不过一般极难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶（トドのつほ）在商店内，对准墙投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。

●机关：可用道具めぐすり探出，若无此道具，还有办法。用武器在空挥中，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别：可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化：如果只是强度的强化，只须调难度为简单，不断反复地冒险，在得到剑+1或盾+1后立即使用，而后平安返回即可。

●合成：在得到合成壶（こうせいのつほ）后即可进行，将不同的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀（ようとうかまいたち）+2与ミノタウロス斧（おの）+1放入，合成为妖刀+3，特殊能力为妖刀的三向攻击及ミノタウロ斧的会心一击。盾也同样。

另外，同种类杖合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成为杖。

道具清单

~武器~

こんほう——短刀，攻击力低下，出现率高
なかまき——长剑，攻击力为こんほう两倍
カタナ——浪人拿手武器
どうたぬき——天下名刀，攻击力高
つるはし——攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂
じようぶつのカマ——不死系怪物克星
ひっちゆうのけん——必中
ミノタウロスのおの——会心一击
マフジカブラ——基本攻击力最高
ひとつめゴロシ——对独眼怪特效
ドレインバスタ——对能吸收 HP 的怪物有特效
ドラゴンキラ——对龙系特效

~盾~

かわのたて——皮盾，防守力低下

もつこうのたて——木甲盾，防守力稍高
せいどうこうのたて——青铜盾，防守力皮盾 2 倍
てつこうのたて——铁盾，防守力较高，能用到将近 15 层左右
しゆうそうのたて——重装盾，防守力极高，但会导致满腹度、威信减少
トドのたて——防盗
ドラゴンのたて——龙盾，有效防御龙的火炎

~腕轮（うてわ）~

かいしんのうてわ——会心一击出现率提高
ハラヘラスのうてわ——锁定满腹度
のろいよけのうてわ——防止受诅咒
とうしのうてわ——透视，看清迷宫内敌人及道具等位置

~杖（つえ）~

ふきとばしのつえ——伤敌 5 点 HP
みかわりのつえ——将敌变成西林模样 20 回合（当替死鬼）
ふういんのつえ——封印怪物特殊能力
いたみむけのつえ——使敌受到与自身同样损失
かなのばりのつえ——定身术

~卷物~

しきべつのまさもの——识别的书卷
てんの恵みのまさもの——剑+1
めの恵みのまさもの——盾+1
ハワーアッフのまさもの——内攻击力翻倍
バクスイのまさもの——敌全体休眠，自身 2 倍速
こまつたときのまさもの——满腹度，HP 全回复，状态恢复正常
あかりのまさもの——看到全体地图、敌、宝物位置
おおへやのまさもの——大部屋卷物，使该层成为一个大房间

~药草~

やくそう——HP 回复 25 点
おときりそう：HP 回复 100 点
めぐすりそう：眼药，看出机关位置
ドラゴンそう：吐出强力火炎

~壶~

ほそんのつほ——存放道具，节省空间
トドのつほ——盗贼壶
そうさのつほ——将存放入的道具送到村中
せなかのつほ——酒壶，回复 HP，回复状态
こうせいのつほ——合成壶

注:①存放于仓库中的壶内道具会丢失。

注:②投回コッパ后,要将难度改为中等以上(含中等)后,故事情节才会继续发展。

注:③每次出发前只能带一页(即5件)道具,多余的会丢失。

特别附录:

~100个菲伊迷题大解惑~

常识篇

★杖(つえ)的使用次数为0时,将之掷也有同样效果。

★盗贼之壶(トドのツボ)除了可以砸碎放出盗贼(トド)外,也可用**おす**指令盗取所面对方向的道具(不包括壶类)。

★葛玛拉爱钱,而盗贼对任何掉在地上的道具都感兴趣。

★道具绝对不能放在机关处,因此可利用此特性判断机关位置。

★在有钱袋的地方按住B键站就不会自动捡起,可把钱袋作武器攻击魔物,效果随钱的数额变化(武器或盾用来投掷攻击时,效果也随其强度变化)。

★鬼面武士在打倒后5回合内会变成亡灵武士,若与其它魔物相遇能使之升级,HP为5。

★死亡使者(**しのつかい**)害怕弟切草(**おとぎりそう**),而会将你身边道具变成饭团的**にぎりもとじめ**反而害怕饭团。

★**やまびこのたて**能反射魔法。0000

破题篇

如不是特别指出,应走最短路线,如需等待若干回合,可同时按A、B键。

第1问:取得**バクスイのまきもの**,等待一回合,阅读卷物,可将全体魔物定身,经下方通道到达楼梯。

第2问:利用斜向移动可越过水池,到达楼梯。

第3问:用**ドラゴソテラ**灭掉大螯(**ギャザー**),用**おとぎりそう**对付死亡使者(**しのつかい**)。

第4问:用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)先后与3只魔物交换位置,到达楼梯。

第5问:先取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**),转身对大螯(**ギャザー**)挥动,向下移动,直至大螯与自己在同一水平位置,再次挥动,将之驱至左方孤岛内,引出下方房间内的大螯(**ギャザー**),同样将之困在同一地方,到达楼梯。

第6问:任意取几棵杂草(**ざつそう**),去左方房间,在门口被绊脚机关摔倒,根据掉落杂草位置避开机关取得眼药草(**めぐすりそう**)及毒草(**どくそう**)服下眼药草,前往右下房间,在踏入房间前向右下角大螯(**ギャザー**)掷出**どくそう**降低它的速度,而后只管避开机关,到达楼梯。

第7问:用眼药草(**めぐすりそう**)找到弹簧机关位置,站上去被转移到别处,取得**おおべやのまきもの**,阅读后一切地形消失,到达楼梯。

第8问:使用**いれる**指令将自己放入壶中,找准时机用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)与**マムル**交换位置,并干掉其余三只,前往目标房间,移动使最右边的大螯(**ギャザー**)离开其它两只一格,与之交换位置即可。

第9问:右移两步取得**かなしばりのつえ**,此时正好有一魔物在右下方,挥动手杖将之定身,向下移动,直至另一魔物从右下方出来,同样将之定身,到达楼梯。

第10问:左移2步,左上一步,右移一步取得盗贼之壶(**トドのツボ**),调整方向为右上方,盗取交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**),与**マムル**交换位置,前往上方房间,再次交换位置,到达楼梯。

第11问:不必理会葛玛拉(**ガマラ**),径直去左下方房间,取得交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)及吹飞杖(**ふきとばしのつえ**),此时大螯(**ギャザー**)已紧跟身后,回刚才的房间,绕**ガマラ**顺时针移动(斜向),当西林位于大螯左下方时,向左移动,返身挥出吹飞杖,将大螯困在楼梯处,交换位置即可。

第12问:原地等待2个回合,而后连续两次使用指令菜单中的**わな**指令触动地雷机关消灭魔物,上楼。

第13问:服下眼药草,装备"**ミ0ノタウロスのおの+6**",引出左上方房间内的盗贼(**トド**),待其偷得**ふきとばしのつえ**后干掉它(需要有策略与耐心,**チス**别让它回到偷东西的房间,否则没什么机关干掉它了)。而后取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)前往目标房间,掷出武器干掉角落处的**マムル**,再连续使用**ふきとばしのつえ**攻击大螯(**ギャザー**),将之赶出中间的地形后再与另一魔物交换位置,上楼。

第14问:直接去左下方房间,取得混乱的卷物(**こんらんのまきもの**),前往目标房间,一经踏入,立刻阅读卷物,直奔楼梯。

第15问:左上一步,取**トドのツボ**,盗取**ばしょがえのつえ**,向右掷出壶,取得手杖,向左上一步,左移一步,面对左下方挥动交换地点手杖,上楼。

第16问:取得妖刀,连续三次逆时针斜向绕水池移动,此时西林位于房间入口处,而**にぎりへんげ**被困在水池上方,用妖刀干掉它吧,前往右方房间,干掉**にぎりへんげ**,取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**),前往目标房间,一经踏入,立即读卷物,敌全灭,上楼。

第17问:先取得**こまったときのまきもの**,立即阅读,通过下方通道,到达左方房间,先向上取得光之卷物(**あかりのまきもの**)立即阅读,而后取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**),阅读后上楼。

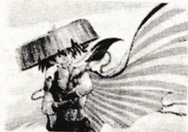
第18问:服下眼药草,找到警铃机关位置,触动它,等右方房间内的**マムル**和大螯(**ギャザー**)出来后,用**いちじしのぎのつえ**先后对**マムル**及大螯挥动,将它们瞬间移至主楼梯处,前往右方房间取**つるはし**并装备上,打通前往楼梯的墙体,干掉**マムル**即可上楼。

第19问:阅读**ひろえずの**,干掉三只**ガマラ**,将留下的钱袋扔向大螯即可灭掉它(注意此前千万别把它们从水池后引出来),到达楼梯。

第20问:服下眼药找到眩晕机关位置,踏上去,等待一回合,读**こまったときのまきもの**两次,然后等待混乱状态回复,到达楼梯。

第 21 问：取到自爆卷物（じばくのまきもの），向上一步，阅读，沿最短路线前往左上房间，这时亡灵武士已赶在前面两步，取得吹飞杖（ふきとばしのつえ）这时亡灵武士恰在左上方，挥动手杖干掉它，之后可放心前往楼梯。

第 22 问：服下眼药草。阅读定身卷物，对任一魔物挥动吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）将它吹到楼梯上方一格处，踏上眩晕机关，调整方向，再次挥出吹飞杖，将之吹到楼梯处，交换位置即可。



第 23 问：前往右方房间，取妖刀装备上，退到通道内，返身攻击直至只剩下一只大蟹，回到刚才房间，利用水池与大蟹交换次序，前往目标房间，取得交换地点手杖，与楼梯处魔物交换位置，用妖刀依次干掉左下，右下，左上，右上的怪物等到亡灵武士出现在左下角，交换位置，上楼。

第 24 问：装备**トドのたて**，去右下角，将眼药掷向通道另一头，等待**トド**穿过通道，立刻交换位置，收回眼药，去下方房间，取吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）。回刚才的房间，挥动手杖将**トド**吹到水池右边，交换位置即可。

第 25 问：取得**みがわりのつえ**，**ドラゴンテラ**，向下移动，直至引出一只魔物，再向上移动，将之引入与另一魔物相似地形内，对其使用变身手杖**みがわりのつえ**，直接出房间，前往目标房间，用**ドラゴソテラ**对付死亡使者**しのつかい**，上楼。

第 26 问：装备贯通戒指（**えんとうのうでわ**），移动到左上角，向右一步，调整方向为右下方，掷出**ジェノサイドのまきもの**，敌全灭，去右方房间，利用弹簧机关到达楼梯处。

第 27 问：装备**つるはし**，打通墙壁（注意紧挨着高飞草**たかとひそう**的那一道墙先别打通），等待若干回合，直至大蟹四下散开时，打破墙壁，取草并使用到达另一房间，小心避让子弹，劈开墙放出战本，立刻移动至楼梯另一面，打通墙上楼。

第 28 问：取得**ムちじしのぎのつえ**，向上一步，对上方魔物挥动手杖，使之转移到楼梯处，向上离开房间（此时身后有两只魔物紧跟着）。先去右上房间，用**ドラゴソテラ**干掉最近的那只，斜向绕水池移动，使自己与大蟹改变次序，再去右方房间，取得交换地点手杖，立刻对左面楼梯上的魔物挥动手杖，上楼。

第 29 问：先取得交换地点手杖及吹飞手杖，对靠右的魔物挥动吹飞手杖，等到它位于水池上时，交换位置，此时会被转移至另一房间。先对楼梯右下的魔物挥动吹飞手杖，而后与另一只交换位置即可。

第 30 问：利用斜向移动，得到**いちじしのぎのつえ**，挥向弓箭手，去左方房间，向大蟹挥动，取得**ばしょがえのつえ**及**やりすごしのツボ**，将壶掷向楼梯处的弓箭手。将它封入壶内，再挥动手杖交换位置。

第 31 问：先阅读壶增加卷物**つぼぞうだいのまきもの**，对象是盗贼之壶**トドのツボ**，用壶盗取水池对岸道具，再读取出卷物**すいだしのまきもの**，取出壶里的道

具，再次用壶盗取剩下的道具，去左方房间，用饭团子对付**にぎりもとじめ**；用毒罂粟草**どくけしそう**对付**すすりムシ**，用第切草对付**しのつかい**，上楼。

第 32 问：服下眼药找到机关，踏上弹簧机关转移，躲响警响机关，再去弹簧机关，反复几次到达楼梯处。

第 33 问：用**ジェノサイドのまきもの**消除任一魔物，交换位置，去上方房间，装备上贯通戒指，向下两步，向右上方掷出**ジェノサイドのまきもの**，然后向**しのつかい**挥动变换地点手杖，会被转换至楼梯处。

第 34 问：将三只魔物引入楼梯附近三格内（成水平一直线），移动至同一水平位置。阅读定身术卷物**バクスイのまきもの**，抄近路取得上方房间内**バクスイのまきもの**，（前两个弯千万别从中间走，最后一个可以）等待至三只魔物恰好全部从刚才的地形内出来后，向右移至墙边，等待，直至魔物到达面前，阅读定身术卷物，全速前往楼梯（最后一个弯处不妨从中间通过，时间足够）。

第 35 问：取得交换地点手杖，向上移动，引出大蟹时，逆时针绕中间的墙移动，直至取得吹飞手杖，立刻转身向左下挥动吹飞手杖，将大蟹吹到水池对岸，交换位置，取得毒草，再次交换位置，将毒草掷向大蟹，右移至墙边，再向左移至适当位置（水池上方正中），此时大蟹应位于右下方，挥动吹飞杖，再交换位置即可。

第 36 问：按照地点手杖，眼药草，**かなしばりのつえ**顺序取道具，回身向**しのつかい**挥动**かなしばりのつえ**，经左方通道前往下方房间，在进入前用**かなしばりのつえ**定住右上方的弓箭手及前方的**しのつかい**，进入房间，等待一回合，向下移动，再定住另一个**しのつかい**，继续向下一步，等到最后一只**しのつかい**出现并处于同一水平位置，交换位置，向下移动，再交换回来即可。

第 37 问：先捡起脚下的**いちじしのぎのつえ**，向上移动取得眼药，向右上一步左上一步踏上机关转移至别处（如果是楼梯附近还是重新再来吧），取得盾及剑并装备，而后挖通道也可，用机关转移也可，总之前往楼梯。

第 38 问：取得剑、盾、防水戒指**サビよけのうでわ**，防诅咒戒指**のろいよけのうでわ**，先装备剑盾及防水戒指，移动至阻挡通路的石墙下方，劈开它，让**ミドロ**进来，乱刀砍死，向下移动，同样干掉另两只**ミドロ**，换上防诅咒戒指，干掉两只**ノロージョ**，前往上方房间将所有的装备掷向**しのつかい**，上楼。



第 39 问：连续两次向右上（途中取得**こまったときのまきもの**）阅读，逆时针斜向绕着被定身的怪物移动，取得第二个**こまったときのまきもの**，前往右下房间（此时大蟹正紧跟在后）取得**どくそう**。①如果此房间大蟹被惊醒，向上一步，阅读卷物，沿原通道去右上房间，将**どくそう**掷向大蟹。而后看准时机上楼。②此房间内大蟹未被惊醒，继续前往右上房间，进入房间后，向上一步，此时两只大蟹均已在身旁，阅读卷物定住它们，上楼。

第 40 问：服下眼药找到机关，触动机关引出魔物，反复几次直至升一次级且HP 不少于 17 点，前往右方房间。进入前向右下方挥动一次**かなしばりのつえ**而后进入，向右上一步，会中一次毒箭，不要紧，向大螯挥动**かなしばりのつえ**而后径直前往楼梯。

第 41 问：利用斜向绕水池运动改变与大螯次序，离开干掉一只**ガマラ**，利用**ガマラ**死后留下的钱袋干掉大螯，消灭其余**ガマラ**及**トド**，将钱袋放在恰当位置，去右下方房间，引出**しのつかい**，撤退至刚才的房间，用钱袋干掉它，上楼。

第 42 问：服下眼药，取**かなしばりのつえ**，向右一步，向上挥动手杖，定住第一只魔物，向右一步，向左上方挥动，定位第二次，移动通过弯道，在与前两只魔物相同水平位置且紧靠右墙处等待，直至第三只大螯来到西林左面时，定住它，而后一直向下，取得交换地点手杖，继续走到头，即在左下角处，向右下方挥动变换地点手杖即可。

第 43 问：先用钱袋将**ガマラ**引下来，干掉后将三个钱袋统统掷到右方房间内（注意，**ガマラ**留下的那个，也就是钱最多的要最后扔），此时该钱袋应位于右方房间右上角再向左一格处。进入该房间，立刻向右上方移动，与魔物保持一水之隔，移到刚才所说那格后，用钱袋干掉任意一只后，利用水池将另一只甩到身后，放心前往楼梯。

第 44 问：阅读**バクスイのまきもの**，服下眼药，在地雷机关处等待，直至大螯来到眼前，用指令菜单中**わな**指令触动机关，炸死两只大螯，向左上一步而后右上再次踏上机关，干掉**しのつかい**，等待另一只**しのつかい**来到后同样方法对付，上方房间内的三只魔物也是同样对付，上楼。

第 45 问：先从右方通道进入第一只大螯所在房间，踏入房间一步，原路返回，这时大螯会一直在途中那个四格方块内兜圈子，去右上方房间，引出魔物后，沿房间外九格方块的边逆时针转一圈再次进入房间，取得**ふこうのつえ**。在通道出口处上方一格内等待两魔物的后一只在西林下方四格处，出动前往下面的房间（仍要逆时针贴着墙走），向**マスターチキソ**挥动不幸的手杖（**ふこうのつえ**），它会变成一只被拔光毛的鸡，很有趣吧。

第 46 问：向左上移动到左上角时等候，待三只魔物紧挨着西林，再逆时针绕中间的墙，当走到上面墙边时右行，直奔楼梯（此时**しのつかい**已困在水池边）。

第 47 问：向下一步，干掉**ガマラ**，将其留下的钱袋向左掷出，去下方房间，踏入一步立刻去刚才那个钱袋所在位置，等到第一只魔物出现在房间内，用钱袋干掉它，再右移两格，将另一个钱袋向左下方掷出，使之落在房间左下角。等第二只魔物出现后，先取**トドのツボ**，向左移动至墙边，把**トドのツボ**掷向它，**トド**出现因为魔物脚下的钱袋会把它困在角落里安全上楼。

第 48 问：向上一格取**トドのツボ**（如果上排最左面的是壶类，重来），左移一步，调整方向为左上，用壶盗取后从缺口处通过，取光之卷物（**あかりのまきもの**），用壶盗取右方的眼药，原地不动，调整方向为左下，掷出壶，阅读卷物，直接上楼。

第 49 问：服下眼药找到机关，踩上去，惊醒对岸的**マムル**，交换位置，取剑并装备上，再交换回来，找准位置劈开墙，避开其它魔物前往楼梯。

第 50 问：先取左面的眼药，从上方绕过水池，去右方房间，取得最右面的**トドのツボ**，踩响地雷机关炸死大螯。返回，用**トドのツボ**盗取水池中央的剑，浪费掉剩下的使用次数，砸开壶取剑，而后装备上，打通墙壁，上楼。

注：出现 51～100 问的条件是以中等难度打穿游戏一次。

第 51 问：先取**ふういんのつえ**，后取**すいみんそう**，转身对方箭手掷出睡眠草**すいみんそう**，前往左上房间，在取得吹飞手杖**ふきとばしのつえ**后，等魔物出现在右上方射程内挥动封印手杖**ふういんのつえ**，而后移动至右下角将魔物从墙后引出，立即抄近路通过左上方的缺口，但由于此处有捕兽夹机关，在魔物到面前时可挥动吹飞杖将它赶远，反复几次直至从机关脱困，前往楼梯即可。



第 52 问：服下眼药草，从凹口处出发，遇岔路向上，再向右在机关处停步，转身攻击龙，它会轻移至身后，以变换地点手杖对它挥动，反复几次，直至到达楼梯。

第 53 问：用合成壶**こうせいのツボ**合成**ヨウトウかまいたち**及**ひとつめゴロシ**，装备上合成剑，隔墙攻击魔物，先干掉**しのつかい**，再攻击**きめんむしゃ**三次，也就是灭掉它 30 点 HP。绕过掩体，在相遇时给予终结一击，在房间出口处等待亡灵武士的出现，用**じょうつのカマ**（预先装备上）干掉，去右下方房间，踏入一步立刻撤回，**マスターチキソ**会困在左下方四方格内，可放心去取定身术卷物**バクスイのまきもの**，将**マスターチキソ**再引回该房间绕墙一周前往目标房间，进入后立即阅读卷物，然后干掉魔物，上楼。

第 54 问：先取得左下变换地点手杖**ばしょがえのつえ**，从右方通道出房间，在拐过弯，且三人成一直线时，攻击身后的龙，与下方的龙交换位置，再与上方的龙交换，放心去取光之卷物（**あかりのまきもの**），阅读后经左方通道回刚才的房间，去取另一支交换地点手杖，而后前往楼梯处，利用手杖到达楼梯。

第 55 问：向上一直走到水池边，等一回合，直奔楼梯处，在楼梯附近取得**ドラゴンそう**，对大螯使用后上楼。

第 56 问：取得眼药草，向右上一步，而后进入通道，收目眼药，龙草，并取得**やりすごしのツボ**，将壶掷向身后尾随而来的魔物，进入上方房间，服下眼药，在机关前停步，等待至弓箭手的箭已布满楼梯附近，进入，向左右均可，及时收回龙草立即对弓箭手使用，上楼。

第 57 问：装备上**つうかのうでわ**（可在水池中行走），向上一步，向左上两步，连续右上离开房间，在上方房间沿最左边的水池向上，而后右拐，到达与楼梯在同一垂直位置时，连续向下两步，到达楼梯。

第 58 问：用**トドのツボ**［1］盗取水池缺口处**ふこうのつえ**，用**すいだしのまきもの**取出壶中**ふこうのつえ**、向**ママタ－チキソ**挥动，而后去上方房间，将两只**トドのツボ**掷向魔物，由于有九只**トド**围困住，可以放心上楼。

第 59 问：先取得变换地点手杖，上前惊醒魔物，向下两步，此时正好有一魔物在右上方，交换位置，向左掷出手杖第二次交换，完成。

第 60 问：吃下眼药草，装备**つうかのうでわ**，穿过水池取得**ヨウトウかまいたち**、**こんらんよけのうでわ**、**つるはし**。用妖刀干掉中央魔物，踩上机关卸下**つうかのうでわ**，装备**つるけし**打通机关上方墙体，为防万一装备上防止混乱的**こんらんよけのうでわ**，去上方房间引出魔物，利用下方房间甩掉它们，从另一处入口直达楼梯。

第 61 问：先取三只壶中的**トドのツボ**，而后取高飞草，使用高飞草，由于着陆点不定，只要记住取得自爆卷物**じばくのまきもの**或真空切卷物**しんくうぎりのまきもの**，以及**まもののルツボ**，而后利用高飞草或机关返回，使用自爆卷物或真空切卷物后，若楼梯处还有活魔物，以**トドのツボ**盗取变换地点手杖，而后使用即可；若一个不留，可将**まもののルツボ**掷出，再以同样方法上楼。

第 62 问：等**トド**盗得卷物并逃脱后，用弹簧机关前往，先捡起杂草**ざつそう**再用**ドラゴソそう**对付，得到大部屋卷物**おおべやのまきもの**阅读后上楼（小心毒箭机关）。

第 63 问：先取得毒草**どくそう**，向上三步，等一回合，向下一步，将**どくそう**向左掷向水池对岸的大螯，离开房间，去右上房间，取得**ばしょがえのつえ**，此时**しのつかい**恰好在下方水池对岸，交换位置，出房间，在通道内会遇上大螯，一旦进入射程，立刻与之交换位置上楼。

第 64 问：装备弓箭去右方房间，读**パワーアップのまきもの**，向上两步，向右射箭，直至干掉大螯，同样干掉左方房间的大螯，直奔楼梯（若魔物挡路，向不相邻的那只射箭即可）。

第 65 问：先取眼药，将所有**やくそう**装入**ほぞんのツボ**，将**つかいすてのたて**掷向上方的魔物，从上向下踏上第一个拌脚机关，再向右一步而后一直向左走到底，等到**しのつかい**出现在同一水平位置时（可通过查看地图判断），掷出所有的**やくそう**，干掉它，上楼。

第 66 问：取变换地点手杖**ばしょがえのつえ**，出房间，将钱袋一直向左扔，向左走到底，等一回合，从两堵墙交接处向左上方挥动手杖交换位置，拿取眼药草，小心避让机关，将**トド**引下来保持相隔一格，来到楼梯下方时，向楼梯处掷出眼药草，等**トド**到达楼梯时交换即可。

第 67 问：取弓箭及变换地点手杖，当左边的魔物紧贴着中间的墙时，射向它直至负责回复的魔物转移到出口处时交换位置，去右上房间取道具装备上者，去左上房间引出魔物，将其引到右上房间十字地形右上或右下凹口处，向它射箭，直至那只负责回复的跳到中间的楼梯处，交换位置，上楼。

第 68 问：向上一步取交换地点手杖，向右到底，向左方挥动手杖，前往上方房间，进入后等待 2 个回合，与右方魔物交换位置，再等待 2 个回合，与右方魔物交换位置，紧贴右墙走至通道内第一格，等到刚才那只魔物被其同伴误杀，立即向右到底，再向左挥动手杖，上楼。

第 69 问：向上一步取自爆卷物**じばくのまきもの**，等待 1 回合，读卷物，取交换地点手杖，向下走到底，向右一步，挥动手杖，变换位置，直达楼梯。

第 70 问：取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**，干掉**どうくつマムル**，去右方房间，找机会绕过水池，挥动手杖将魔物吹飞，趁机夺取**やまびこのたて**，装备上可反射魔法，读**こまつたときのまきもの**恢复正常状态，而后要么让魔物死在自己的魔法下，要么想办法将其骗到左边，前往楼梯。

第 71 问：取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**，向左一步，而后逆时针绕墙离开房间，一直向上，在踏入上方房间后，向右上一步，若未受到攻击，则已成功一半，继续右上到达墙边，向上一步，向左方挥动手杖，将那魔物赶入通道，一直向左，到楼梯右上一格处，向左下一步成功。

第 72 问：先取左上**どくそう**，掷向**しのつかい**右边的大螯，一直向右取**ドラゴソそう**，烧死**しのつかい**，而后一直向下到底，等到两大螯均被引下来，顺时针绕墙走，伺机前往楼梯。

第 73 问：装备上**ドラゴソキラー**，吃下幸运草**しあわせそう**，（若 HP 少于 24，重来为妙），从缺口处向上，向左一步，向右一步，对右方龙挥动手杖将之定身，这时左边的魔物已到面前，砍他一刀，再用手杖定身，回复 HP 后连砍两刀（若仍未能杀死，重来），回复 HP 满点，攻击右方的龙，它会转移到身后，向下进入缺口，干掉龙后，攻击跟进的那只魔物，而后定身，回复 HP 后干掉它，引出下方魔物，直达楼梯。

第 74 问：装备**じらいナバリのたて**，去上方房间，小心取得**いたみわけのつえ**躲到水池边的墙后诱使战车开火误杀同伙，伺机对战车挥动手杖准备挨炮，每承受两击，吃下**やくそう**回复，直至战车被干掉。

第 75 问：装备**つうかのうでわ**，进入水池，然后卸下（千万别丢弃），若着陆点在房间上半部，交换位置，然后挥动**いちじしのぎのつえ**，将之吹至楼梯，装备妖刀歼灭，装备**つうかのうでわ**，上楼。

第 76 问：去下方房间，将两把剑装入壶中，掷向魔物，当**トド**逃脱后，立刻去中间通道内等待，当**トド**在楼梯处，交换位置。

第 77 问：避让机关，去左方房间，进入后，向上一步，而后向左下挥动手杖交换，拾起饭团，向右一步再与其交换位置。拾起弓箭，去上方房间，进入前掷出饭团干掉一个，而后引出另两个，回右下房间，与下方魔物交换位置，四下移动，等到上方两魔物隔开一格，与离通道口近的那只交换，上楼。

第 78 问：取上方**しあわせのつえ**，分别给下面三只魔物升级，而后取左下方**ふこうのつえ**，向楼梯移动，途中若弓箭手升级，用**ふこうのつえ**将之降级即可。

第 79 问：拿齐道具，从上方出房间，在拐弯处向右挥动手杖交换位置，向右一步，用**かなしばりのつえ**定住另一弓箭手，进入下方房间，定住 Level 2 的弓箭手，去上方房间正对着左方通道的位置等待弓箭手出现交换位置，上楼。

第 80 问：取**ひろえずのまきもの**，不要取钱袋，向左上绕过水池取**こまつたときのまきもの**，将**ひろえずのまきもの**掷向**トド**，阅读**こまつたときのまきもの**，干掉**トド**，将遗下的**ざつそう**向前掷出，同样方法干掉上方两只**トド**，上楼。

第 81 问：取**こまつたときのまきもの**，沿地形靠近魔物，引出其中一只，原

路返回，再顺时针绕水池一圈，直至两魔物均在身旁，阅读卷物。

第 82 问：用弓箭干掉**ヤミウッチー**，与另一魔物交换位置，进入左上房间，取吹飞手杖，用弓箭干掉两魔物，用吹飞杖连挥两次，再与远处魔物交换位置，再与**いやしウサギ**交换一次。

第 83 问：装备**えんとうのうでわ**，掷出变换地点手杖与**トド**交换。吃下**むてきそう**，硬闯机关，绕过水池，干掉**マムル**，吃下**どくけしそう**，回复**ちから**，使用**こまったときのまきもの**解除戒指的诅咒，卸下**えんとうのうでわ**，用**トドのツボ**盗取**つうかのうでわ**，装备后穿过水池，上楼。

第 84 问：拿齐道具，引诱**トド**走至楼梯附近，在楼梯右方与楼梯同一水平位置处向左掷出**ざつそう**，交换位置，上楼。



第 85 问：取**いちじしのぎのつえ**，驱走魔物，取**こまったときのまきも**，等一回合后阅读，查看地图，若刚才驱走的魔物呈水平排列则从左方通道走，若呈垂直排列，则从右走，进入房间立刻读真空切卷物，上前一步，向紧挨着的那只掷出**すいみんそう**，找机会上楼。

第 86 问：拾起**ばしょがえのつえ**，向下挥动，装备**トドのたて**，取**ばしょがえのつえ**及**みがわりのつえ**，去右方房间，向楼梯处任魔物挥动**みがわりのつえ**，等替身死后，与另一只交换位置，上楼。

第 87 问：装备**つうかのうでわ**，取得杂草丛中的**しあわせそう**，**クネクネそう**、**どくそう**各 2 个，吃下**しあわせそう**，用**クネクネそう**给两只等级 2 的魔物降级，用**どくそう**降低弓箭手及**しのつかい**的速度，伺机上楼。

第 88 问：初步估计要将**トド**从那个地方引出来，干掉后会留下**むてきそう**或是**どくそう**。

第 89 问：取**てきばいそくのまきもの**，阅读，提高敌全体速度，去上方房间，吃下**めぐすりそう**，找到机关，向右上取**いたみわけのつえ**，向下一步炸死**しのつかい**，在通道内等待**トド**出现。将其困入左下方死路内干掉，等待两只大螯均离开原房间，并向右方通道移动时，立刻前往楼梯。

第 90 问：取**やまびこのたて**、**かなしばりのつえ**，而后向右退一步用**かなしばりのつえ**定住大螯，装备**やまびこのたて**，去下方房间取**かなしばりのつえ**及**しあわせのつえ**，对魔物挥出**しあわせのつえ**，退回刚才的机会摆脱另两只，前往楼梯。（这一问比较靠运气，主要是下方那三只魔物棘手，也许还有它法）

第 91 问：先取**ばしょがえのつえ**及**こまったときのまきもの**，移动至右边的缺口处，攻击中间的**ガマラ**一下，取**ふきとばしのつえ**，阅读卷物，取左方**みがわりのつえ**，去左上房间将任一魔物变作替身，等干掉后，将任一魔物吹至左面楼梯处，移动使中间两只相隔一格与水平那只交换，再交换一次，上楼。

第 92 问：以**ドラゴソそう**干掉大螯后**しのつかい**，与等级 3 的交换位置，设法将钱袋掷入右方通道内，（要用一次变换地点手杖）等**ガマラ**进入通道，再次交换。

第 93 问：取**めぐすりそう**、**ばしょがえのつえ**，取右方房间装备，能拿多少，是多少，然后放在左方房间楼梯左面的墙后 3×3 方格内，再去取剩下的，并将**トド**引出保持距离，将其引入楼梯，交换。

第 94 问：用**どくそう**降低邻近的两只魔物与最远处那只交换位置，去下方房间取道具，装备**つるはし**，打通与上方房间之间的墙体，再打通下方魔物处墙壁，将其中三只引入上方房间，读真空切卷物干掉，回去再引出一只，找机会与另一只在楼梯处的交换位置即可。

第 95 问：取弓箭，使大螯，跟在身后离开，去右方房间，用**ドラゴソ**干掉大螯，引出战车，拉开距离用弓箭干掉，去上方房间取**おおべやのまきもの**后去左方房间，用**ドラゴソそう**干掉大螯，仍然用弓箭干掉战车，读大部屋卷物，上楼。

第 96 问：耗掉两次**トドのツボ**，在通道口向左掷出壶，向上走引出大螯，然后向下绕过墙去取左方道具（此时因为有**トド**挡路，大螯无法追上）装备**トドのたて**，向下走直至与**トド**相遇，转身顺时针绕墙行走（在眩晕机关处休息至正常），向下离开，进入下方房间后向右掷出**まもののルツボ**，并与之交换位置，拾起箭，射向右方房间大螯（隔着墙射），等待直至大螯进入右上方那条死胡同内，看准时机上楼。

第 97 问：吃下脚下的眼药草，向下一步取**たれながしのうでわ**，然后斜向也可，正向也可，总之一下一上拿道具而又不引出魔物，装备**たれながしのうでわ**，伺机前往左方房间，由于戒指的作用会在途中不断掉下道具。（只要不是**ばしょがえのつえ**，没关系）这时**トド**会从机关后走出来，交换，它在偷走**ざつそう**后会走固定路线，可在下方通道内等到恰当时机（自己观察）直接前往楼梯，而此时**トド**恰好会在楼梯附近，交换位置即可。

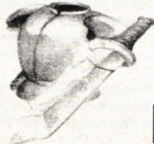
第 98 问：取得**ばしょがえのつえ**，一直向下，到达右下房间，直接从另一出口离开回刚才的房间，取**ドラゴソそう**及**こまったときのまきもの**，用**ドラゴソそう**干掉一只，与另一只交换位置，若承受攻击后未死，从右方通道去右下房间，一直向下直至大螯也在身旁，阅读卷物，取另一个**こまったときのまきもの**，去左方房间，踏入一步，立刻向右到底，再转身与之交换位置，去左下房间的入口处等到大螯前来并相隔 3 格，向下一步进入房间，返身与大螯交换，向上出通道，直至两魔物在身旁时阅读卷物上楼。

第 99 问：左上一步取弓箭，立刻射向**トド**，向下一步取**トドのたて**并装备，绕过**トド**，取**やくそう**，在通道内干掉**トド**，去上方房间，取**ばしょがえのつえ**，与楼梯处魔物交换位置，上楼。

第 100 问：将**ドラゴソそう**装入**ぶんれつのツボ**，用**すいだしのまきもの**取出，再装入，反复操作，最后可得 6 棵**ドラゴソそう**，干掉右方房间三只魔物即可。

★秘技：以"难度"打穿后，在出村时（正在对话时）狂按"A"键，进入"超难度"，地点为月影村外，至今未打穿，顶多到达 18 层，因为所有道具均不可辨认。

文/毛云



别样人生别样梦

原本擅长，动作与模拟游戏的 KONAMI 近来似乎喜爱做 RPG 游戏了，而且还作的相当不错，所以应当玩玩。

GB	厂商：KONAMI	类型：ARPG
	发售日期：1999.8.5	

指令篇

开始 MANU：

さいしょから　はじめる——重新游戏
つづきから　はじめる——继续游戏
つうしんで　こうかん——通信交换

状态 MANU：

もちもの——持物　　ステータス——状态
とくぎ——魔法、特殊能力　　さくせん——作战设定
ゆうごう——融合　　マップ——地图

注：在设定中可以设定魔物的位置以及 AI 的 LV，LV 越高魔物的作战积极性就越高，不过损耗的 MP 也就越多，建议设定为 LV5。

使用道具时出现的指令：

魔物和蛋类：
くびわ——收回或放出魔物　　かえす——送回魔物屋
あたためる——孵化

武器类：
そうび——装备　　はずす——解除

共通：
つかう——使用　　あたえる——给予
なげつける——投掷　　すてる——丢弃

注：当使用的道具是实、种和药草时，指令つかう的对象是主角コウ，あたえる的对象是己方魔物，なげつける的对象是敌方或己方魔物。

攻略篇

1、剧情介绍：

游戏讲述一个叫コウ的 15 岁少年，为了找寻在魔物之塔中下落不明的父亲ガイ，毅然向魔塔进发，而コウ父亲以前驯养的魔物キューン也在一路上不断协助コウ，希望尽快找回自己的主人。究竟コウ能否找回自己的父亲呢?爆机时你就能知道了。

2、进入魔物之塔前必须知道的东东：

A. 在コウ的家中母亲リース处可保存道具和纪录进度，在妹ウェディ处可查看魔物的图鉴，而屋后的魔物屋可保存，取出魔物以及孵化蛋（按 SELECT 键切换到持有魔物栏）；

B. 在迷宫中的基本操作为：A 键攻击，按住 B 键加速，SELECT 键放弃 1 回合的行动，按住可快速恢复 HP，不过当魔物靠近时就变慢了；

C. 塔内迷宫是随机性的，每次进入都不同，而出现的道具也不同；

D. 塔内迷宫有看不见的机关，随机产生不同效果如催眠、中毒、混乱、变成青蛙等等，不同状态コウ的表情也不同，中毒状态的コウ就非常像暴走的八神庵！

E. 迷宫中的魔物是可见的，当魔物靠近时可进入战斗状态，如果一击不能将其杀死，就有战斗画面出现；

F. 塔内的魔物有 3 种属性，分别是火、水和风，它们的关系是水 > 火 > 风 > 水，火属性魔物擅长攻击系魔法，水属性擅长防御系魔法，风属性擅长特殊系魔法。另外，塔内该层迷宫的地形属性可从画面左下角看到，当属性与你的魔物相同时，战斗时攻击力及防御力都会有少少提升；

G. 在迷宫中逗留过久后会发生地震，当地震 3 次后就强制前进 1 层；

H. 在迷宫中阵亡后会回到村庄，除了身上带的魔物其他道具全部消失；

I. 每次从迷宫回到村庄后主角コウ的 LV 都会降为 1，而魔物的 LV 则不变，所以培育强大的魔物十分重要；

J. 魔物的 MP 为 0 时则丧失战斗能力，所以应注意恢复魔物的 MP；在迷宫中拾到蛋后如不想孵化出新魔物，给你的魔物吃后可恢复 50 点 MP；

K. 道具中有不少是带有负效果的，谁也不会蠢到对自己使用，所以遇到这些道具时可将其投向敌人，战斗时将更加有利；

L. 每次进入塔时魔物与道具总数不能超过 5，否则不能进入塔内；在迷宫中最多只能带 5 只魔物，而且只能派 2 只战斗，如果想孵化出新魔物，只有将多余的魔物送回魔物屋才可以进行。刚开始魔物屋只能养 4 只魔物，当你花 10000G 请木匠为你改建屋子后，就可养 12 只，如果再花 50000G 的话，就可将屋子改建到最大，可养 20 只魔物。

3、攻略要点：

①游戏一开始，从母亲处可得到红色首轮（あかいくびわ），当到达塔的 10F 后可得到蓝色首轮（あおいくびわ），这就意味着可以派 2 个魔物出战而且可以进行魔物的融合了。

②在迷宫中会随机遇到一些小事件，而且会有对话让你选择，选哪一个对剧情都没有影响，但如果选对的话会得到道具或者全员 HP、MP 全恢复。值得提一下的是ゴーシュ挑战你的事件（连选第 2 项就可开战），ゴーシュ虽然不很强，但她的魔物あひるのガー防御力超高，即使你拥有超强魔物也无法打死它，所以还是悭点力气，打倒ゴーシュ算了，胜利后会记录胜败次数，但本人连胜她 10 多次，也不见有什么出现。

③20F 的 BOSS **ガンス**很强大，打它时建议引它到迷宫下方，不用去管它的 2 个手下，然后让你的魔物围攻它，而主角**コウ**最好不要与它正面交锋,否则两三下准死。另外要注意的是,任何令敌人进入异常状态的魔法或道具对**ガンス**都不起作用，所以不要抱有“把它搞迷糊了再打”这样的幻想,BOSS 就是 BOSS,打赢它要靠实力,如果实力不够的话,你还是去练魔物的 LV 吧。

④29F 的 BOSS 是进化后的**スーパーガンス**,这时你魔物的 LV 已达到一定程度,打败它并非很难了,只要小心它的魔法攻击,其他的事你就交给魔物们吧。

⑤终于来到 30F 见到了**ベルド**。原来,**コウ**的父亲**ガイ**在与**ベルド**争夺究极之蛋(**きゅうきょくのタマゴ**)的战斗中,已经……,满腔怒火的**コウ**立刻单挑**ベルド**为父报仇,可惜实力太弱,一下便败下阵来,这时魔物**キューン**出手,终于打败了**ベルド**,从他手中得到了究极之蛋。由于究极之蛋不思议的力量,**キューン**的 LV 提升了 10 级,接着就可观看爆机画面了。

⑥爆机后再到 26F,从精灵**こだいでん**处得知 30F 有通往顶层**スカイフロア**的隐藏入口。到达 30F,在上方祭坛处有四格红色花纹方砖包围的白色方砖的地方，让**キューン**进入就可上到顶层**スカイフロア**，在这里不但得到**ガンス**和**ハイキューン**的蛋，还解除了通往地下迷宫入口的封印。解除封印后魔物之塔的第 1 层会出现 2 个入口，红色能通往塔顶，蓝色通往地下,没有彩色 GB 的玩友要注意分辨了。

⑦魔物之塔的地下迷宫共 99 层,在 30F、80F 分别有 BOSS **ドク**、**メフィスト**守层,98F 则是传说中的魔物**マイスンウル**,它虽然很强大,但如果已融合出超强魔物的话,3～4 回合就能轻松搞定它了(融合超强魔物的方法请看研究篇)。而在最后一层 99F,则得到以上 3 个 BOSS 的蛋。

研究篇

1、捕捉收集魔物的方法:

在迷宫中拾到蛋可孵化出新魔物，但大多数都不强，而想要强劲的魔物,就要亲自捕捉了。在迷宫中如果拾到**ロシュのみ**,投掷给想要的魔物吃后,它会变成蛋，孵化后就可慢慢培养了。但如果该魔物有 2 种形体的话，孵化后只能得到幼体，当到达一定级数后才会进化为成体。游戏后期在道具店有**ロシュのみ**出售,不过价格不菲,1个要 50000G 呢!

(注:地下迷宫 1～4F 出现的魔物**イーター**由于有特殊能力**しょくよくおうせい**,你将**ロシュのみ**投给它它会吃掉恢复 MP,所以不能捕捉)。

2、魔物的融合方法:

当取到蓝色首轮后就可进行魔物的融合。融合时，先给想要融合的 2 个魔物戴上首轮,然后选择“**ゆうごう**”指令出现融合画面(这时按 START 键可上下移动查看魔物的资料,按 A 键选择融合后想要的魔物),当这 2 个魔物不能融合出新魔物时，融合后就是你所选择的魔物，不过在能力值方面则会继承 2 个魔物中的最高攻击力,最高防御力,最高 LV 以及较强的属性,HP 和 MP 则视你选择魔物的强弱决定。融合后的魔物也能继承特殊能力,当超过 4 种时会让你选择,不过有些独有特殊能力是不能被继承的。

某些魔物不在迷宫出现，只有通过融合才能得到，所以如果想要完成全部 116 种魔物的图鉴,还是多多尝试吧。

3、超强魔物的融合大法:

在村庄中找到**ニコ**募捐达到 50000G 后，村庄就会改建，改建后魔物店中有**アラクネ**和**マテリアル**出售，这两个魔物分别拥有“攻击力 2 倍”和“防御力 2 倍”的特殊能力，融合后魔物的攻击力及防御力会翻倍，只要融合那么几次，就可达到极限数值 255(练到 LV99 也只有百来点呀)，建议在进入地下迷宫前将想要的魔物融合到极限，这样在迷宫的前 70 层对大多数魔物都能一击必杀(LV 最好在 50 以上)，那种感觉只能用“爽”字来形容。需要指出的是,当打倒地下 30F 的 BOSS **ドク**后,魔物店不再有这 2 种魔物出售,想要的话只能购买昂贵的**ロシュのみ**到迷宫中捕捉了。

另外,在塔的 20～23F 会遇到魔物**ナップラス**,它拥有“HP2 倍”的特殊能力,只要捕捉几个融合几次,HP 就可达到 999 的极限(本人暂未发现拥有“MP2 倍”特殊能力的魔物,否则 MP 也可融合到极限)。

如果还不满足以上的实力,可到魔塔的 16～19F 捕捉**スーベニア**,融合它的特殊能力“**ばいそく**”(倍速)之后,可以行动 2 次,将使你如虎添翼。而想要加快升级的速度,可融合**バロン**的特殊能力“经验值 2 倍”。

4、一些小技巧:

①对敌使用特殊能力**かなしばり**、**ねむり**或具有该效果的魔法，就可在它无能力还手的时候重创它。

②将风之水晶投向敌人,它就会消失。

③将**ゲロビタのみ**投向敌人,它会丧失战斗能力,任由你摆布。

④将拾到的 3 种特别武器**トマホーク**、**ハンマー**和**トロルのかたな**给**トロル**装备,它会变成其他 3 种魔物。

⑤**キューン**和任何魔物融合都不会变化，而**ハイキューン**由于拥有特殊能力**しゅぞくへんか**,融合时会变成其他魔物。如果想通过融合来提升**ハイキューン**的能力值,可先对它使用**レヴァのみ**,这样它融合时就不会变化了。

⑥在魔塔 16～19F 打倒**スーベニア**有可能得到**ひのかね**、**かぜのかね**和**みずのかね**(机会并不大,所以要多打几次),将这 3 个钟收集全后,村长会送给你**キッズ**的蛋。

⑦当你的魔物被敌人使用魔法或特殊能力进入睡眠、动弹不能等状态时,将魔物收回再放出可立即解除(青蛙状态除外),这样可避免被敌人痛打。

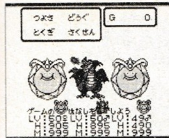
⑧你的魔物有可能因过度积极作战而追杀敌人到你看不到的地方，这样就不能适时地为它恢复 HP,其实当它的状态栏没有“?”标志时,使用 2 次“**くびわ**”指令就可召它回到身边。

道具篇

ハガネのけん——钢剑,攻击力普通

きんのけん——金剑，攻击力很低，但卖价很高
れっかのけん——火属性的剑，攻击力较高
ふぶきのけん——水属性的剑
しっぷうのけん——风属性的剑
ダイヤのけん——钻石之剑，基本攻击力最高
かがみのたて——镜之盾，将敌人的魔法攻击反弹
いのちあるたて——将受到的直接攻击反弹 1/4 给敌人
しゃくねつのたて——火属性攻击损伤减轻
とうひょうのたて——水属性攻击损伤减轻
だいちのたて——风属性攻击损伤减轻
ダイヤのたて——钻石之盾，防御力出类拔萃
しこみづえ——唯一可以强化数值的杖
ねむりのたま——使魔物进入睡眠状态
すいへきのたま——水属性魔法攻击
かちゅうのたま——强力火炎魔法攻击
かいふくのたま——恢复魔物的 HP
ばんのうやくそう——万能药草，异常状态全解除
ピタのみ——恢复魔物 MP50 点
おおきいピタのみ——恢复魔物 MP100 点
トゥムナのみ——一定时间内变成青蛙，防御力大幅度下降
ハザクのたね——提高攻击力上限
ショムロのたね——提高防御力上限
マザルのたね——提升 LV
ひかりのたね——将魔物变为火属性
うみのたね——将魔物变为水属性
かぜのたね——将魔物变为风属性
あかいすな——提升剑攻击力
あかいすな——提升盾防御力
しろいすな——提升魔法玉使用次数
ひのすいよう——火之水晶，该层已出现的魔物全灭
みずのすいてよう——水之水晶，己方全体魔物 HP、MP 最大恢复
かぜのすいてよう——风之水晶，脱出迷宫回到村庄
ふっかつのひかり——复活已气绝的魔物并恢复一半 HP
れんきんのひかり——将该层迷宫中已出现的道具变成钱
ほしのメガネ——星之眼镜，看到该层迷宫的全部地图
しんじつのメガネ——真实的眼镜，识别蛋的种类，魔法玉的使用次数等
みちびきのはね——装上羽毛前进 1 层
ワナルーペ——看到该层迷宫的全部机关
たからものルーペ——显示该层迷宫道具的位置

文/曾宪洋



勇者斗恶龙怪兽篇

特瑞的神奇王国

作为 RPG 游戏的始祖，勇者斗恶龙系列一直以超高的游戏性著称。在登陆 GB 后游戏风格也有所改变，这款以收集怪物为主的游戏也是令人欲罢不能。

GB | 厂商：ENIX | 类型：RPG | 发售日期：1998.9.25

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩（取档）
さいしょからあそぶ 重新玩
つうしんたいせん 通信对战
おみあいをする 通信配合

通常状态菜单（用"A"键打开）

视窗左上角是指令菜单，右上角是玩家拥有的财产数，屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍：

强度（つよさ）：依次为姓名、性格（せいかく）、种族（しゅぞく）、系统（けいとう）、主人（マスター）、经验值（EX）、攻击力（こうげきりょく）、守备力（しゅびりょく）、速度（すばやさ）、智慧（かしこさ）、野性（やせい）、生命力（HP）、魔法力（MP）

どうぐ 道具（按"SELECT"键可以整理道具）：

つかう 使用
すてる 丢弃

とくぎ 特技，特技、咒文的查看或使用

さくせん 战术，方便冒险的基本指令，包括以下四种：

ひょうじそくど 讯息速度
ならびかえ 排列次序
さくせんへんこう 战术变更
ガンガンいこうぜ 进行积极攻击

いろいろやろぜ 使用援护系的特技咒文
いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文
めいれいさせる 直接指示所用指令
ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战，对直接指示的战术无效
さくせん 战术指定（同前）

どうぐ 使用道具
にげる 撤退

注:如果战斗中全员阵亡,金钱将减半,道具大量遗失!

其它指令

怪兽牧场中指令如下:

あずけにきた 寄存怪兽
むかえにきた 取出怪兽
ようすをみる 查看状态
わかれにきた 辞别怪兽
とうみん 冬眠
やめる 取消

注:操作对象均分为成年怪兽(**まもの**)和未孵化的蛋(**タマゴ**)。

义卖市场中指令如下:

かいにきた 为买
うりにきた 为卖

寄存所中指令如下:

あずける 存道具(**まちもの**)
金钱(**おかね**)
ひきだす 取出

星之祠中指令如下:

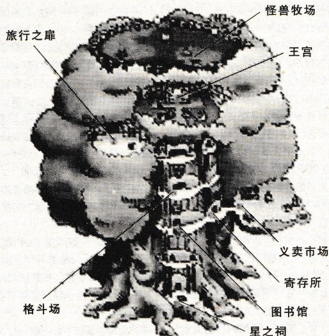
はいごうする 配合(即交配)
ふかさせる 孵化

"DQ4"主角特瑞的孩提时代大冒险

夜里,主人公特瑞(**テリー**)与姐姐米蕾尤(**ミレーユ**)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着,趁姐姐睡着时偷偷下了床。四处瞧瞧,觉得没什么好玩的,就来到了外屋。突然,从柜子里跳出了一只怪兽,它自称是圆木国(**マルタのくに**)的坏蛋(**ワルぼう**)。特瑞被它吓坏了,怪兽才不管,一脚踹开他,径直到内屋,继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知该如何是好之时,从柜子里又蹦出了一只怪兽,不过幸好它的长相没有刚才那只凶恶,整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(**タイジュのくに**)的事,并说只有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。

既然如此,特瑞觉得不如去看看,于是就这样拉开了冒险的序幕。

特瑞跳进了柜子,经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后,就被一位老人家带去见国王,一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王,互相寒暄了一下(如果要给主人公改名字,可以在国王问你姓名



时进行更改)。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法,也只有照办。向国王告辞,接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈,结识了名叫普里奥(**プリオ**)的牧场主,并从他那儿得到(选择**むかえにきた**指令)了第一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆(“**スライム**”,你可以给它取个名字)。从现在开始就可以用“A”键打开主菜单了。

回到王宫内,面见国王。国王请来了普里奥,从他那儿得知有一只怪兽**ホイミン**扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它,国王正巴不得,当即答允,同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门,沿王宫内左边那个楼梯下去吧(别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱)。进门之后可以看到一个不断变化的旋涡,那就是通往目的地的交通工具。穿过旋涡到达目的地,**ホイミン**就在迷宫的最下层,在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后,应该有了挑战它的实力。**ホイミン**掌握了“恢复”(**ホイミ**)咒文,因此需要耗点时间,耐心战斗吧。

打败它之后,**ホイミン**多半会请求加入。看在它懂得“恢复”咒文的份上,就答应了它。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来,将特瑞一行人(?)带回了王宫。向国王复命,获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫,突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去,不可思议的是当

他着地后居然一点事都没有。这样也可以？照着他的样子往下跳，还真是刺激，而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内，报名参加那个不需要缴报名费的 G 级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战，取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺，并告知国王有请。原来是圆木国（**マルタのくに**）的国王告急。既然有例在先，仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内，可以发现有两个旋涡，这表明有两个地方要去，也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡，这儿的元凶是一个石头巨人**ゴーレム**。这时另一只怪兽乱入，想要插一腿，没几个回合就被巨人一脚踹得没影儿了。看来这**ゴーレム**实力不弱么，又得费一番力气了。打倒它之后（要不要它加入随你决定），再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉（**ローラ**）的姑娘的卧室内，她被侵入房间的恶龙吓坏了。救美向来是勇者的责任，恶龙也向来是勇者要斗的，那么就动手吧。收服恶龙（如此强力的怪兽最好收为同伴），完成委托。

参加并取得 F 级别的冠军（现在开始要缴报名费了，这次是 10G），前往旅行之扉，第三道门已经打开。仍然有两个旋涡，左面的 Boss 是一个名叫杀手朋沙（**キラーパンサ**　）的豹子（较强）。右面的 Boss 则是一棵妖树（**じんめんじゅ**），它当然是在树林内，路上会有其手下挡路。由于经验值并不多，不必理会它们，绕道而行即可。轻松搞定！

继续参加 E 级别比赛（报名费 50G），并取得冠军。前往旅行之扉，进入第四道门。左面的旋涡通往著名的 Casino 游乐场，先玩遍四台老虎机，然后才能和**スライムファング**战斗。右面的 Boss 是**ビックアイ**，不过要到达它身边，得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲：一位侠客装扮的人想向**ビックアイ**挑战，结果却惜败了（这位不走运的老兄以后还会出现）。

赢得这一阶段最后一个级别，也就是 D 级别的冠军后，神官又来道贺。不用说，又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺，并介绍了 C 级别的情况，真是一刻也不让放松呀。前往旅行之扉，进入第五道门。必须先进入右方的旋涡，目的地则是龙的洞窟。Boss 自然又是一头恶龙。不过先别忙着打它，看到周围的龙蛋了么？先打它们，有不少经验值哦。到正式要与 Boss 战斗时，那位倒霉的侠客又来了。仍然不敌！实力不济还敢贸然挑战，有病呀。还是特瑞上吧。**バトルレックス**的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲，HP 也相当多。如果没把握，还是先回去练级吧。

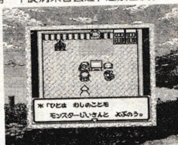
回到王宫，正好碰上卡雷奇国（**カレキのくに**）的国王来访。应酬完毕，

国王说了一番鼓励的话，并希望特瑞早日获得 S 级别冠军的称号。天哪，那得练多少级呀。心里虽然是这么想，可嘴上可不能这么说。王命不可违，只好照办。可总得一步步来吧，先把 C 级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴时，突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震？听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长，并且得知现在有新的地方可去了，那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化，在这儿放养的怪兽有了自己的房间，不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入了。里面的迷宫共计 11 层之多，



所幸其结构十分简单，因此要到达底层并不难。值得注意的是，现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽的人（类似《口袋妖怪》中的怪物教练），他们所带的怪兽基本上都比较强，当然经验值也是比较多的。他们大致可分为那么几类：神官模样的，战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康；老人模样的（披着斗篷），战斗后会将特瑞直接带到迷宫的底层（或者前进 22 层，如果距离底层超过 22 层的话）；战士或商人模样的，战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中，一直回答"不"（**いいえ**），附在她身上的幽灵**マネマネ**就会现身，并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文（**しんくうきり**），有时还会化身成特瑞的怪兽同伴，实难应付。努力吧！

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过，赶紧出发。这儿一共有 10 层，Boss 是个不堪一击的家伙，瞧，我连名字都没记住。取得 C 级别冠军（报名费 500G），前往旅行之扉。第六道门内，左面的那个没什么困难，只要当心 Boss **ファンキーバード**的混乱咒文（**メダパニダンス**）即可。右面的旋涡通往天空之龙（**スカイドラゴン**）的城堡，但要碰上它需费一番工夫。先从左起



第二条绳索向上，遇岔路向左（这时 Boss 会逃到左起第三格处）；沿绳索退回，从第四条绳索向上（Boss 逃到左起第二格处）；再次退回，沿第二条绳索一直向上，这回它再也无路可退，乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害，尽量选冰系（**こおり**）的对抗。

如果不急着想赢得 B 级别冠军，不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊，答应和它玩猜拳游戏。如果能连胜五场的话，就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次猜"剪刀，石头，剪刀，布，剪刀"即可，其中"剪

刀"对应下方正中的图案,"石头"对应下方左面的,"布"则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现,上去后,可以和**メタラ**　的怪兽**スライムファング**进行配合(**はいごう**)。接着就去星之祠右面那个新出现的房间,可以找到刚才那只"手"的兄弟。而与它玩同样的游戏并取胜,就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡(猜拳的顺序是"石头,剪刀,布,布,石头")。这个旋涡通往一个水塘,当特瑞走到中央时,坏蛋(就是带走姐姐的那个)又出现了。它竟然抓起一个怪兽同伴,扔到了水塘里。它走后,水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么,一直回答"不"(**いいえ**),直到被扔下去的同伴出现为止,再回答"是"(**はい**),就可以把它救上来。而后就是与守护者**ダンジョンえび**的战斗。

取得B级别的冠军,进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和Boss的对话中,回答"不给"即可开战。麻烦的是,它不但有帮凶,更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么棘手的,除了要注意Boss**ジャミラス**的火系最高级咒文米拉索玛(**ミラゾーマ**)。至于A级别,报名费就要5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有24层,Boss是**アクバー**;而左面的那个,我至今没有打穿,因为Boss所在处是一个迷宫。伤脑筋的是,这是那种无限重复的迷宫,也就是说在到达正确地点前所经过的是完全一样的地图画面(不知哪位高手能为在下解惑?不甚感激)。所幸游戏并不因此而卡住,也可以直接参加下一级别的擂台赛,即最后的S级。

S级别的报名费更是天文数字——10000G。到了第三场,就是和**メタラ**一的决斗。至此,战斗水平已经称得上是超强了,所以这场战斗真是惊心动魄,到最后取胜时还能全都活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表,国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后,大树再度生长,义卖市场又有了新的贵重道具出售。

进入第九道门,这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达Boss处。在与**デュラン**决战前,还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗,而第二场居然也是个叫特瑞的,不过样子看上去有三十多了,难道和小特瑞有什么关系吗?还是先别想了,他的速度极快,绝对是个强敌。稳扎稳打的战法似乎见效了,打败了他。第三场,终于轮到**デュラン**亲自上阵。这回就别再吝啬贵重道具了,该补的就得补,否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。一言以蔽之,这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗,终于回到了王宫。国王倒好,要特瑞立刻前去参加和圆木国的格斗大会(也不让特瑞歇一会儿)。幸好这儿的战斗和刚才的比还算轻松,大家也可以喘口气了。连胜两场后,姐姐米蕾尤(**ミレーユ**)终于露面,但她却是在代表圆木国出战,只好战斗了。再次轻松搞定后,坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤(**ミレーユ**)的失败很不满意,气呼呼地带走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶,待夜里流星出现许下愿望。而后与边上的老人交谈,即被带到了星之祠内屋,也就是最初来到这大树国的地方。瞬间,整个屋内充满了流星的光芒,那只绵羊再次出现,它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里,特瑞下床之后去了外屋,这回却什么都没发生。回到卧室,姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦,其实对特瑞来说,这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢?

文/毛云



异世界挑战者的怪物

等级	出现怪物
1~18	おおきづち、ゴートドン、はさみくわがた、ぶちキング、リザードフライ、ダックカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギズモ、しにがみ、ミストウイング、フーセンドラゴン、スライムナイト、シルバーデビル、テールイーター、ヘルボックル
19~38	キメラ、コハクそう、アークデーモン、ひょうがまじん、スライムボーグ、ぐんたいガニ、シャドー、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう、ウインドマージ、オーク、ドロル、ひくいどり、デスファレーナ、グリズリー
39~58	キングコブラ、ホークブリザード、ようがんまじん、エビルワイド、のろいのランプ、エビルスピリット、ギズモ、しりょうのきし、さまようよろい、キラーエイプ、ひくいどりドラゴン、メタルスライム、モーザ、ヘルビースト、リップス
59~78	ライオネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、オーガー、アイアンタートル、マネマネ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンデル、おどるほうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんめんじゅ、ゴートドン
79~98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イエティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアーマー、ミステルドール、ゴーレム、フーセンドラゴン、ホークブリザード、キラーパンサー、うごくせきぞう、メタルスライム、ビックアイ、ようがんまじん、ギガンテス
99~118	がいこつけんし、ひとくいそう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、デッドペッカー、ばくだんいわ、スライムファング、サンダーバード、デンタザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うごくせきぞう
119~138	ストロングアニマル、グレイトドラゴン、パオーム、マネマネ、サンダーバード、ロックちょう、はぐれメタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アンクルホーン、しにがみきぞく、キラーマシン、ユニコーン、ダンジョンえび、バルザック、アンドレアル
138以上	グレイトドラゴン、キラーマシン、バルザック、ロックちょう、メタルドラゴン、じごくのもばん、きりさきピエロ、メタルング、やまたのおろち、パオーム、ひとくいそう、ホーンビートル、まおうのつかい、しにがみきぞく、うごくせきぞう、ばくだんいわ



传统的秘技依旧奏效，爆机后的等待必不可少！

新奇有趣的秘密一并公开

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待 STAFF 画面结束，在屏幕出现 to be continue 字样时选择存档，而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开，在各自的尽头可以分别与著名的龙王（**りゅうおう**）、大神官哈刚（**ハーゴン**）、索玛（**ゾーマ**）、**バラモス**、**ムドー**、**デスピサロ**等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台赛，他的黄金史莱姆（**ゴールデンスライム**）、天空之龙（**スカイドラゴン**）都是非常非常厉害的怪兽，没有顶级的怪兽别想战胜。

此外星之祠右面又多了一个房间，里面是第三只"手"形的怪兽。不用多说啦，之后在格斗场会增加一个旋涡。值得一提的是，在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个，下方的旋涡内能找到非常珍贵的怪兽——金属史莱姆（**メタルスライム**），不过非常难捉到。而到达 21 层以上时，会碰上一种叫**はぐれメタル**的史莱姆，它的守备力更强，速度则是极限 511，要逮到它更是困难；要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右（每只）。如果身边只带一只怪兽的话，轻易就能达到成长极限。

关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪兽"结婚"并进而传宗接代的这一系统统称"配合"。当不同雌雄的怪兽各自达到 Lv.10 以上，就能进行配合，配合后将得到它们的后代（注意：先选择怪兽的血统**けっとう**将被其后代继承，也就是决定其后代的种族）。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技，还会继承双亲的性格，并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪兽，慎重选择配偶双方是非常必要的。刚生出来的怪兽卵最好不要立刻孵化，为了以后继续配合的方便，先去怪兽卵鉴定师那儿（就在星之祠右上方的房间内），用**かんていする**进行鉴定，若其性别不符你的要求，就用**しゅくふく**进行修复（就是做变性手术啦），选择**けってい**确定。孵化出的怪兽如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期，即使不用诱饵也能捉到怪兽，但到了中后期就必须使

用诱饵才行。为确保万一，不妨试试以下方法：①保持队伍只有一只怪兽，它必须持有回复系咒文；②战斗中先干掉不想要的怪兽；③防御几个回合，直到足够使用回复 HP 的咒文；抛出诱饵，这时己方怪兽应该会使用回复咒文；④再次抛出诱饵，这次己方怪兽多半会攻击，但由于已连续两次抛出诱饵，一般来说已是囊中之物（如不放心，可以重复步骤③）。这样即使是**メタルスライム**或**はぐれメタル**都不在话下（前提是它们不逃跑）。

关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的抽屉，用于存放怪兽。所不同的是存放于此的怪兽会自己升级，当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有利有弊，升级的同时其野性值也会猛涨（且不会再领悟新的咒文或特技）。这意味着当你带上它战斗时，它将不听你的指挥，所以此时冬眠（**とうみん**）指令就显得相当重要了。冬眠中的怪兽其野性值就不会再增加，但同时也不会自己升级了。还有几点要注意：①当牧场中的怪兽处于冬眠状态时，如果有新的怪兽加入，它并不会冬眠；②冬眠是相互切换的，当使用该指令后，原先未冬眠的将进入冬眠，而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的，但也有其它情况存在。随着冒险的深入，如果下落的层恰好是道具屋或者是教堂的话，那便可以存档了，同时教堂的神官还能为同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道，道具商会以原价收购你的道具，并以高价（原价）收购你的魔法杖，不妨利用这点大赚一笔。如果下落的层是宝箱层（此层只有一间屋子，里面有六到八个宝箱不等）的话也可以进行存档。到了游戏中期，可以在义卖市场买到旅行的书签（**たびのしおり**），那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊层竞技场的存在！在这里可以连续参加好几轮的角逐，每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。

性格与书本的关系

性格的设定使得本作的系统显得更富特色。每只怪兽都有自己的性格，玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响，而它的性格又会影响其

效果 书名	原来的性格		
	乖僻	普通	胆怯
勇敢之书	强硬	爱慕虚荣	乖僻
懦弱之书	胆怯	安闲	×
温和之书	普通	反复无常	安闲
无情之书	乖僻	乖僻	×
多虑之书	顽固	锋利	狡猾
愚蠢之书	任性	惊慌	懒惰

本身的成长。到了游戏中后期,义卖市场里开始出售能改变性格的书本,更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响:

おくびょう——胆怯　ひねくれ——乖僻
がんこ——顽固　みえっぱり——爱慕虚荣
たかびしゃ——强硬　こうかつ——狡猾
あわて——惊慌　きまぐれ——反复无常
わがまま——任性　ふつう——普通
のんき——安闲　なまけ——懒惰
きれ——锋利
ぼうけんたん——使勇敢的书
こわいはなしのほん——使懦弱的书
やさしくれるほん——使温和的书
ずるっこのほん——使无情的书
あたまがさえるほん——使多虑的书
ユーモアのほん——使愚蠢的书

神秘的门

1. 在王宫地下室里有22个门扉。
2. 关于特殊门扉

★位于怪物牧场的右上角。

条件:大树国震动一次后(通到大树国下方的一房间内)。

★斗技场门口,右上的徽章屋里。

条件:收集13个小徽章后和国王旁的史莱姆对话。

附:徽章(ちいさなヌタル)在王国的一些地方藏有,在迷宫中也可捡到(模样像钱)。徽章也可用来与国王交换怪兽(当数目达到13、20、30、50个时分别换取四个怪兽)。

★与斗技场中泥手猜拳。

条件:大树国震动一次后,且要连胜五盘。

★与大树国右下方泥手猜拳。

条件:大树国震动两次后且要获胜。

★在图书馆中。

条件:当收集怪物达100种时和馆中人对话。

★在图书馆门口的水井内。

条件:取得F级冠军,且把使用雷系的魔法的怪兽交给水井中的人。

★在义卖市场中。条件:将具火系攻击的怪兽交给右下的人。

★在义卖市场中。

条件:爆机一次后,将具有召唤技的怪兽交给右下的人。

★在大树国下面的屋中。

条件:用"ゴールデンスライム"这个怪兽来和大树国左下方的女孩谈话。

附:在第六个地洞中左边的门扉BOSS处有无限循环的迷宫(本人已破)。正确的破解方法为:上、上、上、左、下、下、左,BOSS不堪一击。一共31个门扉!

"+"的意义

每当两个怪兽交配时,总会出现一个"+"号,这代表这个怪兽的能力,"+"的越多,升级时能力越高。

经笔者反复研究,"+"多少是通过计算得到的,如:一怪兽30级,一怪兽60级,且两怪兽中最高的为"+"15,所以生下的怪兽为"+"19。

以下是笔者归纳的数值:

怪兽级别之和为20~39时+1;
怪兽级别之和为40~59时+2;
怪兽级别之和为60~79时+3;
怪兽级别之和为79~99时+4;
怪兽级别之和为100以上时+5。

100%的捕捉法则

经本人常时间研究,研究出一种几乎100%的捕捉法。

条件:需2100G,且用2100G买一"たびのしおり"、一"しもほりにく"、一"せがいじゅのば"。

三只怪兽级别在140级以上。

战斗前先记录一下,以免偶尔失手。

战斗时,若对方有三只,则干掉包括欲收取在内的两只怪兽,然后用"せがいじゅのば"将欲收取怪兽复活选第二项,再将多余的一只怪兽干掉(注:不是那只欲收取的怪兽),最后抛出"しもほりにく",搞定欲收取怪兽后,几乎90%以上都会跟主角。

文/毛云、谢寅

回复系魔法

特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ホイミ	2	回复少许HP	キアラル	2	治疗混乱状态
ベホイミ	5	回复较多HP	シャナク	2	治疗咀咒状态
ベホマ	7	回复HP至全满	マホトラ	0	吸收敌一体之MP
ベホマラー	18	全体回复较多HP	マホキテ	2	吸收被施放特技之部分消耗MP
ベホマズン	36	全体回复HP至全满	マホトラおどり	0	吸收敌全体之MP
ザオラル	10	1/2概率令死者复活	ひかりのはどう	7	治疗我方全体的异常状态
ザオリク	20	必定能令死者复活	めいそう	8	大幅度回复自己的HP
メガザル	全部	全体复活或完全回复,使用者即死	ハッスルダンス	12	全体回复较多HP
キアリー	2	治疗中毒与剧毒状态	せいれいのうた	20	1/2概率令全体死者复活
キアリク	2	治疗麻痹与昏睡状态	メガザルダンス	1	成功的话就出现メガザル



攻击系魔法

特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
メラ	2	敌一体火球攻击	あくまぎり	3	对恶魔系敌人造成大伤害效果
メラミ	4	敌一体大火球攻击	ゾンビぎり	3	对丧尸系敌人造成大伤害
メラゾーマ	10	敌一体巨火柱攻击	だいせつだん	3	对物质系敌人造成大伤害
ギラ	4	敌全体火炎攻击	スライムたたき	3	对史莱姆系敌人造成大伤害
ベギラマ	6	敌全体大火炎攻击	こうらがえし	3	对昆虫系敌人造成大伤害
ベギラゴン	10	敌全体猛烈火炎攻击	えだはらい	3	对植物系敌人造成大伤害
イオ	5	敌全体爆炸攻击	グランドクロス	20	敌全体超强真空系攻击
イオラ	8	敌全体大爆炸攻击	れんぞくこうげき	3	敌一体两回连续攻击
イオナズン	15	敌全体猛烈爆炸攻击	ばくれつけん	6	胡乱向敌方作 4 回连续攻击
バギ	2	敌全体真空系攻击	なかまをよぶ	4	召呼同伴，最多作 4 回攻击
バギマ	4	敌全体大型真空系攻击	おおごえでさけぶ	8	召呼同伴，最多作 8 回攻击
バギクロス	8	敌全体猛烈真空系攻击	しっぷうづき	2	造成伤害较少但必是最初攻击
ヒャド	3	敌全体冷冻攻击	きあいをためる	3	造成伤害较多但必是最后攻击
ヒャダルコ	5	敌全体大冷冻攻击	さみだれけん	5	敌全体 1 回攻击
マヒャド	12	敌全体猛烈冷冻攻击	たまいたち	3	敌全体真空系攻击
デイン	5	敌全体雷电攻击	しんくうは	6	敌全体大型真空系攻击
ライデイン	10	敌全体大雷电攻击	いなずま	3	敌全体雷电攻击
ギガデイン	15	敌全体猛烈雷电攻击	がんせきおとし	5	敌全体岩石攻击
ザキ	4	敌一体即死	ひのいき	2	敌全体火炎攻击
ザラキ	7	敌全体即死	かえんのいき	4	敌全体大火炎攻击
メガンテ	1	敌全体致命一击，使用者同样	はげしいほのお	8	敌全体猛烈火炎攻击
もろばぎり	2	敌一体造成大伤害，使用者稍伤	しゃくねつ	16	敌全体超强火炎攻击
たいあたり	1	敌一体造成大伤害，使用者受伤	つめたいいき	2	敌全体冷冻攻击
すてみ	1	敌一体造成大伤害，使用者防御力下降	こおりのいき	4	敌全体大冷冻攻击
とつこう	1	敌一体 HP 变成 1，使用者同样	こごえるふぶき	8	敌全体猛烈冷冻攻击
みなごろし	3	随机对双方其中一体造成大伤害	かがやくいき	16	敌全体超强冷冻攻击
まじんぎり	3	无视防御力对敌一体造成大伤害	ジゴスパーク	25	敌全体超强雷电攻击
たかくとびあがる	5	下回合敌一体大伤害	ビッグバン	30	敌全体超强爆炸攻击
かえんぎり	3	敌一体炎系斩击	マダンテ	全部	以 MP 直击敌人，威力绝大
いなずまぎり	3	敌一体雷系斩击	どくこうげき	2	附带中毒效果的攻击
しんくうぎり	3	敌一体真空系斩击	ねむりこうげき	2	附带昏睡效果的攻击
マヒャドぎり	3	敌一体冷冻系斩击	マヒこうげき	3	附带麻痹效果的攻击
メタルぎり	3	对金属系敌人造成大伤害	ギガスラッシュ	20	敌一体超强闪电斩击
ドラゴンぎり	3	对龙系敌人造成大伤害	ぱふぱふ(↑)	2	敌一体无情攻击
けものぎり	3	对兽系敌人造成大伤害	しのおどり	6	敌全体即死
つばめがえし	3	对鸟系敌人造成大伤害			

辅助系魔法

特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ラリホー	3	敌一体 0~3 回合内保持昏睡	ぱふぱふ(↑)	1	强制停止敌一体的行动 1 回合
ラリホーマ	5	敌全体 0~3 回合内保持昏睡	いてつくはどう	7	敌全体施放之咒文消失
マホトーン	3	敌全体无法使用魔法咒文	すなけむり	2	敌全体攻击命中率下降
マヌーサ	3	敌全体看见幻影令命中率下降	まぶしいひかり	2	敌全体攻击命中率下降
メダパニ	5	敌全体变成混乱，无法输入命令	ぶきみなひかり	2	敌全体的魔法变弱
ルカニ	3	敌一体防御力下降	ふしぎなおどり	0	敌一体 MP 下降
ルカナン	4	敌全体防御力下降	みかわしきゃく	1	闪避敌方攻击之确率上升
スカラ	2	敌一体防御力上升	さそうおどり	2	强制停止敌全体的行动 1 回合
スクルト	3	敌全体防御力上升	なめまわし	2	强制停止敌一体的行动 1 回合
ボミエ	3	敌一体速度下降	ひゃくれつなめ	4	停止敌一体行动 1 回合，防御力变 1
ボミオス	4	敌全体速度下降	あしばらい	1	强制停止敌一体的行动 1 回合
ピオラ	2	敌一体速度上升	すいめんげり	3	强制停止敌全体的行动 1 回合
ピオリム	3	敌全体速度上升	おたけび	3	强制停止敌全体的行动 1 回合
フバーハ	3	火炎及冷冻系特技伤害减半	くちぶえ	0	呼召怪物出来战斗
バイキルト	6	敌一体攻击力变成 2 倍	まねまね	4	把所受到的敌方行动照样对付之
マジックバリア	3	敌全体咒文防御力上升	やみのはどう	7	防御力、速度及命中率下降
マホターン	4	反弹敌方咒文 1 次	くろいきり	8	敌我双方均不可使用魔法
マホカンタ	4	一定时间内反弹敌方咒文	タッツウしょうかん	20	召唤タッツウ来参加战斗
モシャス	5	变身为敌方一体，同时拥有其能力	デアゴしょうかん	20	召唤デアゴ来参加战斗
アストロン	2	3 回合内变成钢铁，攻击与特技无效	サムシンしょうかん	20	召唤サムシン来参加战斗
トラマナ	2	毒沼及障碍等损害地形无效化	バズウしょうかん	20	召唤バズウ来参加战斗
レミラーマ	2	显示身处层数之全地图	みがわり	2	替指定同伴抵受攻击
パルプンテ	20	随机发生效果的不思议咒文	におうだち		替全部同伴抵受攻击
ちからをためる	0	下回合的攻击变强	おいかぜ	6	反弹自己受到的火炎及冷冻攻击
いきをすいこむ	0	下回合火炎或冷冻系特技变强	きょうふう	10	反弹各同伴受到的火炎及冷冻攻击
せいしんとういつ	0	下回合可作 2 回行动	うけながし	4	把自己受到之攻击卸走
あまいいき	3	敌全体变成昏睡状态	だいぼうぎょ	3	所有攻击的伤害大减
やけつくいき	4	敌全体变成麻痹状态	やいばのぼうぎょ	3	把受到攻击之部分伤害反弹回去
どくのいき	3	敌全体变成中毒状态	すべてをすいこむ	2	反弹受到的火炎及冷冻系攻击
もうどくのいき	4	敌全体变成剧毒状态	おどりふうじ	6	敌全体跳舞系特技禁止使用
メダパニダンス	4	敌全体变成混乱状态	くちをふさぐ	6	敌一体火炎及冷冻系特技禁止使用
のろいのことば	3	敌全体变成咀咒状态	ドラゴラム	9	变成恶龙攻击敌人





瓦里奥世界

被盗的财宝

GB 上的瓦里奥世界系列以其独特的风格和比较简单的操作大有超越马里奥之势，总之非常好玩。

GB	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日期:1993.4.1	

NINTENDO 的招牌作 MARIO 系列的最新作品，自然继承了该系列一贯的高品质，目的十分明显：体现新主机 GAME BOY COLOR 的机能(和 N64 上的"MARIO 64"一样)。以前的 GAME BOY 和 GAME BOY POCKET 最不好的地方应该算是人物移动时的虚影，彩色 GAME BOY 最明显的解决了这个问题！在《WARIO LAND Ⅱ》中高速卷轴时根本感觉不到以前的虚影。

游戏的彩色化也是一大要点。游戏色彩跟以往的 MARIO 系列一样清新明快充满卡通味道，游戏画面和前后景层次分明。利用 GAME BOY COLOR 的两倍主频，WARIO 和他的敌人们动作柔和流畅，可有很多细节的描写哦！

游戏本身的丰富多彩也是 MARIO 系列的一贯。WARIO 君的各种巧妙动作和多种形态，每章每话的秘宝，各种有趣的 MINI 游戏，风格各异的 BOSS，还有多种结局！让你沉浸于 WARIO 的世界。

游戏的基本元素：地图、宝物和拼图！

这回的《WARIO LAND Ⅱ》虽然是 ACT 游戏，但可是有分支剧情与多结局的呀！在你第一次完成游戏(任意一个结局)就会有一张流程图，上面标志着哪些场景你完成了，完成的怎么样，哪些场景你还没有去过，哪个场景有分支路线。你一定要争取达到 100%！

秘密的金币一直是 MARIO 系列的卖点，《WARIO LAND Ⅱ》里自然少不了，而且是很多很多很多！这回又加入了收集宝物，在每话都可以进入一个 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的宝物，收集所有的宝物达到 100%吧。

在每话结束后自动进入猜数字的 MINI 游戏，胜出后可以获得该关的拼图片，如果收集全所有关的拼图片，可是会……

最重要的手感

NINTENDO 的游戏一贯手感细腻，《WARIO LAND Ⅱ》的动作更为丰富，操作得心应手之后乐趣无穷。

最最基本的技巧

太基本的也不用说，比如基本的走(方向键)、跳跃(A 键)，还有冲击(B 键)。

1. **地震**：跳起后按↓+A/B，有地震的效果。敌人在地震之后会被弹起来，还会改变行进方向，而且可以用这招"坐"掉敌人。可要好好利用它的特性哟！

2. **投技**：跳起后将敌人踩翻(MARIO 系列经典动作)，走过去自然会抓起敌人，要么按 B 键直接将其扔出，要么按住 B 键蓄力后再配合方向键扔，力道和方向都会不同的。

3. **游泳**：咚！掉到水里就可以用方向键游泳了，如果按 B 键就可以加速。

4. **跳跃**：最富于变化的 MARIO 式跳跃。最基本是根据你按键的时间决定跳跃的高度，在冲击时跳跃(B+A)会更高，按↑+A 也会跳的高些，还有按↓+A 是俯下跳，可以通过跳跃钻进一些窄道。

5. **踩人跳**：在"ほんとの的最终话"里最需要的技巧，踩在敌人的身上后按 A 键跳跃，一定要好好练习的技巧。

6. **"飞"**：有猫头鹰的场景，叫醒猫头鹰，抓住它的脚它会带着你飞。注意，它可是会自己滑翔的哦！

7. **打滚**：在有斜坡的场景，在斜坡上按↓，就可以借着斜坡的力滚下去，有攻击力哦！在打滚过程中还可以按 A 跳跃，也是很重要的技巧。

WARIO 的各种状态

本作中 WARIO 的各种有趣状态也是过关所必须的！也有技巧哟！

1. **纸片 WARIO**：被铁像或大石块砸中就会成为纸片了，好处自然是可以飘了。通过长时间的空中停留吃更多的金币或进入高处的窄道。滴上水滴或被小蝙蝠纠住就可以恢复了。

2. **胖子 WARIO**：被地鼠厨师喂过蛋糕之后便更胖了，通过普通跳跃就可以"坐"掉敌人或砸坏地板，在平地走就会有攻击力！？过一段时间自己就会瘦了。

3. **燃烧 WARIO**：被打扮得跟火焰兵似的狐狸点燃屁股，WARIO 就会"暴走"，如果找不到水池的话就只好被烧成灰了。可以破坏特殊的墙壁，也可撞敌人。

4. **中毒 WARIO**：被马蜂扎了的话就会有不好的脸色，还会肿起来，像气球一样飘起来。利用飘浮可以吃到顶端的金币！

5. **MINI WARIO**：被魔法师变小后，身体变小了，而在跳跃能力上有相反的变化。出现的次数不是很多。

6. **弹簧 WARIO**：被拿锤子的大狗砸中后就变成弹簧 WARIO 了，目的还是吃更多的金币。

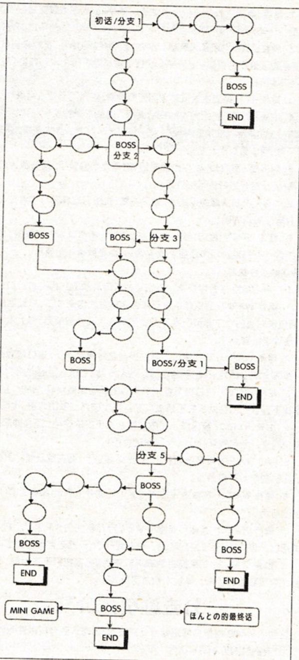
7. **僵尸 WARIO**：被僵尸或幽灵碰到，自己就会加入它们了，特点是如果向下掉可以不管地板，一直掉到底部。想恢复的话，只有去照照阳光了。

8. **醉鬼 WARIO**：如果被企鹅的啤酒浇到，就会把握不住方向，而且背景会响起大家很熟悉的音乐。掉进水池才可以恢复。

分支剧情大公开

这回的 WARIO 可是有多结局分支剧情的，如何达到分支条件呢？跟着魔法师来！(分支路线图见下页)

——所有章话的地图一览——



1. **第 1 章/第 1 话的分支:** 在起点的时候,如果你不叫醒正在睡觉的 WARIO,就会有 WARIO 被抬走的剧情!

2. **第 1 章/第 5 话的分支:** 可以不与 BOSS 正面冲突,从某墙高处冲击进入隐藏道,可以直接过版,更可以进入分支剧情。

3. **第 2 章/第 4 话的分支:** 利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁(无标识的墙)撞开,有些过分的设定。

4. **第 3 章/第 4 话的分支:** 通过变换开关状态进入另一叉路,很容易错过。

5. **第 4 章/第 4 话的分支:** 偶尔有些地方可以踩开(某个紫色螺母),这话的分支就在这里!

6. **第 4 章/第 5 话的分支:** 还是利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁撞开。

如何识破 12 位 BOSS

游戏在 BOSS 方面难度适中,不过有的 BOSS 还要动动脑筋。

1. **第 1 章/第 5 话:** 可笑的青蛇,只要踩它的头 4 次就可以了,好象没有攻击力。

2. **第 2 章/第 5 话:** 傻傻的鹰(?),好象和 ZELDA 里的那只差不多,踩它的头 5 次。要注意在它扇风的时候还是老实的呆着吧,要不然会被吹上去的。

3. **第 3 章/第 5 话:** 马蜂!还会召唤小帮手,不要被扎中!踩它的头 5 次。

4. **第 4 章/第 5 话:** 灌篮高手的对决!和兔子比赛篮球,谁先投进 3 次谁赢。要先把它踩成球再投掷,三次的距离不一样哟!

5. **最终章/最终话:** 在火柱中进行的对决,始终不要被火柱顶起!开始的时候她会扔下常见的敌人,利用它们投向 BOSS 两次后,她就会开始扔下爆弹!在空中接住爆弹,乘火柱在 BOSS 身下的时候将爆弹投到火柱里,更高的火柱会让 BOSS……,2 次就 KO 了。

6. **第 2 章/最终话:** 出来个猛铁头,先跳着躲避,然后趁它补给的时候撞它 3 次,它急了后,再次将其撞翻,抓起它投向 BOSS!

7. **第 2 章/第 5 话:** BOSS 在崖边刹车的瞬间,撞它下去!3 次就 OK 了。

8. **第 3 章/第 4 话:** 弱点是傻鱼的腹部,撞 4 次。

9. **第 3 章/最终话:** 踩泡泡的头 3 回,当分身出现后,要分清哪个是主体哟!

10. **最终章/最终话:** 象吊死鬼一样的幽灵,记不起来怎么打的了,不过是最弱的最终章 BOSS。

11. **最终章/最终话:** 开始趁 BOSS 在低空的时候撞她 3 次,然后她会开始向下扔爆弹,将爆弹踩落后捡起投向 BOSS,3 次。

12. **ほんとの最终话:** 很过分的 BOSS!需要踩后跳的技巧很高,而且要踩它 10 次!在数次失败之后,魔法师使用的方法是:站在唯一的落脚点上看准时机踩它(不过不要将其踩到下一层去),踩完后跳回落脚点,等待下一次时机。虽然有些麻烦,不过较为保险。如果你对自己的技术十分自信,那么可以试试:在第一层平台上踩其两次,将其踩到下一层的左下角,然后按↓+A 连踩到它 OVER,魔法

师最多也就踩了 6 下就掉下去了(不好意思)。

当一切都是 100% 的时候

100% 完成游戏后就会有新的东西出现哦！不要错过！

玩不到尽头的 MINI 游戏

简单的记忆性节目，可是要求音调的记忆哟！不过好像没有尽头，一个音符一分，积分位数可是 4 位数呀！！！死了死了……

"ほんとの的最终话"！

游戏难度一下提高的最终话。非常难熬，还有计时。只有精确的掌握游戏的各种操作才可以过去，对踩人连跳的要求很高！最后的关底也很过分，可以说是挺变态的最终话。不过挑战性太大的，向极限的 BEST TIME 冲击吧！

魔法师的友情提示

隐藏的东西实在太多了！

隐藏的金币实在太多了，在大多数关一关收集 400 枚以上完全可以。注意可以撞的天花板，墙壁和地面，用敌人投的特殊砖块，还有看上去太高的平台等等。总之不要老想着快些过关，那样你会错过很多有趣有挑战的地方！

不光要动手，动脑也是必须的！

光有熟练的技巧是不够的，还要努力去解谜，虽然《WARIO LAND Ⅱ》的谜题难度比《ZELDA》要低很多。一般谜题不会跨越一个场景，如果看见什么吃不到的金币可要多动动脑子！

最后是一个不算秘技的秘技：A + B + START + SELECT 可以回到游戏开始画面。

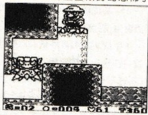
文、绘图/魔法师

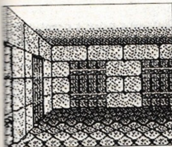
GB"瓦里奥"的成名之作

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧！

"超级玛里奥"已经成为游戏中不朽的名作，带有王者的风范。而它在 GB 上第二集"6 枚金币"的续集当属瓦里奥系列的成名作。这次要为大家介绍的就是于 1994 年 1 月 21 日推出的"瓦里奥"——"超级玛里奥世界 3 · 瓦里奥世界"。

这次的瓦里奥已经把目标瞄准海盗手中的巨大黄金像。为了得到价值连城的黄金雕像，他只身前往以船长希洛普为首的黑糖海盗团藏身的恐怖小岛。本游戏最大的卖点就是吃了 POWER UP 宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥；有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥；还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不借着变身把敌人打倒，顺便再赚点金币的话，一旦挨打就会变成矮子瓦里奥！！





创世纪外传

女神受难

作为 ASCII 公司的看家作品，创世纪是非常不错的系列，作为 GB 早期游戏有这样的水准应当说相当好。

GB	厂商：ASCII	类型：RPG
	发售日期：1991.10.1	

为使文章更加清楚、准确，先作以下的必要说明。因篇幅有限，所以文中只对特殊难点进行说明。

★开关：铡刀式开关，可左右拨，用后不会消失。

★机关：地图上为虚线形式，有些会消失。如果是蘑菇形，则一定消失。

★魔法阵：地图上为一个闪动的小圆盘，踏上后会被瞬间传送到某处。不消失。

★魔法机关：地图上为 X 形，触动后本层会发生一定改变，破关关键。不消失。

★传送箭头：地图上为一闪动的箭头，踏上后会被传送至 2 格外，不消失。

进入游戏，首先要从四位勇者中任选一人作为主角，展开冒险（各个勇者都有不同的属性和武器）。

选定之后，前往皇宫最近处的山洞，进入山洞时会有一段动画。某层须把开关打开，令魔法机关变成石头，再将石头推入墙壁的各个凹位中。到达最后一层后，先杀死 2 棵妖树，再利用北面的机关使南面通道依次从左到右变成平地、小河、石像、洞口，再将南面 4 机关的上面 2 个从右踩到左，继续前进，得到神秘之物"红心"。在同一大陆的另一个山洞内可得到火炎之杖与神秘之物"手套"。利用火炎之杖打碎西北方的乱石，在岸边找到一只渡船，坐上它，向西进发。

上岸后，先去西方的城镇获取情报。要留意的是：皇宫中有隐藏的第二层（在其中可查阅一些关于厂商的信息）！

这块大陆共有真假两个山洞，假山洞只有一层。进入真山洞，经过多番周折抵达最后一层。在该层中，与东北方的イーブ谈话后，封印才会解开，由此得到神秘之物"天平"！

回到国王地域，从东北方的渡口乘船向东进发。上岸后进入东南方的山洞。其中首先要取得重要道具渡水器。在道路出现分叉的那一层，打开 2 个机关，再推开岩石，便可不上楼梯进入地洞中！继续深入，最终得到神秘之物"名剑"！

出来后，利用渡水器到达东北方的小岛，岛上共有 2 个山洞，可在其中一个山洞里购买防具。补充装备后进入另一个山洞，不过在第 2 层会有一武士拦住通路。没办法，只好从另一条楼梯上去，一路深入可寻得两件武器。而后，暂时返回国王处待命。

在国王所在的那块大陆上，利用渡水器坐船南下。西边有一山洞，在里面稍花时间便可取得一件武器和神秘之物"杯子"！直至现在，玩家已经收集到了

5 件神秘之物，那么返回王宫复命。

再次出发去西方的大陆，利用渡水器进入山洞ままのとうくつが。在第二层处遇到一个武士拦住另一条楼梯，用电击魔法将其杀死后，登上隐藏楼梯。途中某层必须用 3 只锤子才能顺利通过。最终取得神秘之物"火苗"！

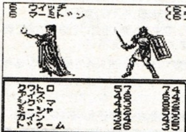
见到国王复命后，去南方的大陆，同样用电击魔法干掉拦住桥头的武士，进入山洞。第一层要弄清各个开关所控制的门。在有 6 棵妖树和许多传送箭头的层中，有 2 个机关，踩动后分别出现一只桶、一条鱼怪。诱引鱼怪发火炎魔法并除去蜘蛛网后可到达右上，踩动魔法机关可使木桶所在位置变成海，于是用木桶铺满上面 2 个湖之间的空地，唤出鱼怪再次踩动魔法机关，使鱼怪到左上角，用同样方法令鱼怪把蜘蛛网除去，过此层便不难了。

继续深入，得到最强武器——魔剑，魔剑对付不死系怪物有特效（不死魔）。再向深处走可以找到特殊道具鞋子，使用鞋子后便可穿墙走壁！下一层先调查神像，拿到锁匙，下一层中便可先控机关，免受乱箭穿身之苦。再深入，能够得到神秘之物"挂链"。最终到达东南角的恶魔岛上。

恶魔岛太可怕了！四周寸草不生，全是光秃秃的火山，不停地喷发，几乎不可能不受伤。这里共有 3 个假山洞，不要上当，应去东北处仔细调查，发现隐藏的大魔宫，作好准备后进去吧！

大魔宫开始几层并不难。在某层道路发生分叉，可向楼梯或地洞进发，先跳入地洞，经多番努力，得到最强防具。而后沿楼梯向上，深入某层有很多水的地方，会被众多水怪围攻，并第一次见到火龙。先回到东南处的岩石阵中，按动右下的机关，在左边取得一条锁匙，此后在许多水怪的地方取得另一条锁匙。

进入布满雷电兽的区域，打开左上开关，杀死火龙，开启两把锁后上楼梯。在有一条梯子及一个地洞的地方沿梯子上去，但是入口却消失了，出口也被石护拦围住。此时只有将所有的怪物杀死，石护拦才会解除。不过，这里的怪物又多又强，一定要先占据有利位置，最好用神圣卷物把敌人定身。之后在某层找齐 3 条锁匙才可继续深入。至于全是传送箭头的那些层就免谈了，因为并太难。下几层后，到达难度最高的一层，至少需要有 4 件神圣卷物。先把石头变成蜘蛛网，凭神圣卷物使魔法师打破蜘蛛网，便可抵达出口了。笔者认为最好在之前复制一双鞋子在这层使用，否则万分困难！再上约 2 层要先按下开关，放出虎怪，再拨动开关，使虎怪穿过左上铁门，触动机关，解封右下角的魔法门，得到鞋子后便不愁过关了。下一层全是传送箭头，耐心一点才能通过。终于，到达最后一层，干掉总 BOSS 得到最后一件神秘之物"手杖"！



之后就是纯动画的大结局！好好欣赏吧！

～七项要点分析～

1. 关于升级：这部作品融入 RPG 的升级要素，每当杀死怪物后，就会增加少量经验值。当取得神秘之物时，就会通过经验值的计算来提升级别，所以在取得神秘之物前，要尽可能多的杀敌。

2. 关于记忆：游戏采用的是即时记忆系统，当主角进山洞或在楼梯口时都会自动记忆，不必玩家费心。但有利亦有弊，当主人公在山洞中死亡后无论选择 YES 还是 NO（选 YES 是回到国王处，选 NO 从第一层开始），都会自动记忆，并都要重新入山洞。笔者建议在该选项画面中关机，从而逃过此难。

3. 关于脱出：一般来说，取得神秘之物后都不可脱出山洞回到国王处。但若在状态画面中，把光标停留在物品栏右下角的挂链形物品上按确定，则可马上脱出迷宫回到国王处。在任何情况下都可用此法脱出，相当方便！

4. 关于特殊道具：本作的特殊道具共有 5 件，为锤子、魔鞋、心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙。锤子的作用是打破木桶，魔鞋的作用是穿墙走壁，而心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙分别用来开启与之相对应的魔法门。这 5 件道具都是一次性的，且只能带一件在身上。它们均有其唯一的作用，要好好掌握。

5. 关于复制物品：游戏复制物品（包括武器、道具）的途径有两条，一是得到要复制物品后立刻返回（某些物品不能用脱出法），这是针对特殊物品来说的；第二，得到要复制的物品后，马上记忆，关机后再取回进度，再去取得要复制的道具。不过，若要复制魔鞋，在取回进度后，要先使用身上所带的魔鞋，这样就可以在有魔鞋的地方取得另一双魔鞋，才能顺利地"更上一层楼"和复制。值得一提的是，魔鞋可穿墙走壁，靠它可轻松通过许多困难的楼层。但魔鞋只能带一双在身上，要好好运用。

6. 关于怪物：游戏的怪物各具特色，怪物约可分为三大类：第 1 类兽类，最普通的怪物，代表有蝙蝠、蛇、老鼠；第 2 类魔物，以魔法攻击为主，防御力差，代表有魔法师、雷电兽、妖树；第 3 类不死系，这类怪物很恐怖，处理不好就有被杀的危险。例如说，对付泥浆怪要用攻击力最高的武器，最好一击杀之，否则它会分裂，一变二、二变四……当一只泥浆怪分裂成多只泥浆怪，并将你重重围住时就不妙了！如果遇上的不是泥浆怪，而是不死魔，那么也很麻烦，因为除了魔剑与钉子能对付它，其它武器是根本不起作用的！另外，千万别主动攻击水生的海马，否则，它就会疯狂反击，十分可怕！

7. 攻关受阻时的注意事项：A. 打开本层开关/机关；B. 弄清魔法机关的具体作用；C. 与本层的人或物谈话；D. 杀光全部敌人；E. 是否有秘道；F. 是否有特殊道具？是否有合理利用；

如果你做了以上 6 项仍过不了关，而笔者又没在攻略中谈过的话，就请脱出吧。你所在的只是一个陷井，一个无聊而有趣的陷井。

文/莫斌涛



迷你钓鱼

全世界的垂钓爱好者无法计算，而钓鱼游戏也从街机转战掌机，但游戏性依然不减。

GB 厂商:BOTTON 类型:AVG
发售日期:1998.5.17

游戏篇

★抛饵:按住A键抛饵,放开饵就会沉入水中。抛饵时,若一边连按十字键右或左,一边按住A键,就可将鱼饵飞向右方或左方。按下B键,画面会显示"天气、时间、水温、垂钓点类别和现在使用的鱼饵类别"等情报,还可更改垂钓点,更改鱼饵和观看当前的成绩报告。

★收线:可用A键收线。若什么动作都不做的话,鱼是不会上钩的,所以可以一边用A键收线,一边用十字键左右扯动鱼饵,这样就容易使鱼上钩。当鱼咬上鱼饵后,马上按十字键下,开始与鱼进行搏斗。搏斗中,画面下方将以米数显示鲈鱼的力量和鱼线的张力。如果鱼的力量很大的话,就要用A键配合以提高鱼线的张力。一直这样,待鱼饵用尽,鱼的力量也变弱时就可以停止按A键,接着再用A键将鱼拉到跟前。

按B键可迅速收线,但这样的话鱼就无法上钩。

游戏篇

要钓到鱼不难,要钓到大鱼就不容易了。这就关系到鱼饵、垂钓点等因素。

1. 鱼饵的类别:

①ペンシルベイト(悬饵):虽然结构很简单,但是对技术要求较高。

②ホッパー:头部可以做出各式各样的动作。

③ノイジー(声饵):可一边由电阻板发出声音,一边做出花哨的动作。

④ミノー(米诺鱼):小鱼样子的饵,以引诱鲈鱼。

⑤クランクベイト(曲柄饵):能够随水流随意摆动,以此来吸引鲈鱼。

⑥スピナーベイト:可穿过大障碍物的万能鱼饵。

⑦ジグ(锯形齿饵):容易下沉的鱼饵,可振动。

⑧スプーン(匙状假饵):金属鱼饵,当下沉后可作出"之"字形运动。

⑨ワーム(蚯蚓):以蚯蚓作成的饵。

2. 垂钓点类别:

①さんばし(栈桥):是鲈鱼的隐匿之处和聚集场所。在陆地垂钓点之中,此处是具有代表性的地点。

②流れ迁み(河口):是雨后水量增加、陆地中的养分和酸素被运至湖中的场所,是钓鲈鱼的好去处。

③島まわり(岛屿周围):水底复杂。由于河水流通情况优良,是高级鲈鱼的生活场所。有很多大鲈鱼垂钓点。

④岬の鼻(岬角):在湖沼中有各式各样的岬,岬的前部叫角。有湖水流动的话,就是最容易钓到鱼的垂钓点。

⑤リリーパッド(百合属水生植物浮叶处):莲花等圆形叶子覆盖着水面,也是鲈鱼的隐匿处。抛饵时,使用蚯蚓作为鱼饵会获得不错的效果。

⑥ダムサイト(水库旁):水库放水会使水位激增,所以会影响钓鱼的活动。由于水库旁较危险,所以请勿靠近。

⑦ガレ场:岩石在水中的碎裂之处,也是存在着防得鲈鱼躲藏的构造的垂钓点。

⑧かけ上がり:多见于陡峭之处。其平缓之处就是上佳的垂钓地点。

资料篇

1. 鱼的类别简述:

ラージマウスバス——大嘴鲈鱼

スモールマウスバス——小嘴鲈鱼

ニジマス——虹鳟

なまず——鲶鱼

ブルーギル——蓝鳃鱼

ライギョ——鲻科鱼

2. 河口湖简介:位于日本山梨县,在关东地区仅次于"芦ノ湖",以能够进行鱼种认定而闻名。冬天,该处还会有虹鳟放流。一年之中都可在此钓鱼。钓上的鱼的平均大小约25CM以上,更有人曾钓到过50CM的大鱼。在湖上湖沿岸、河口湖大桥东侧、产量ケ崎等处垂钓的话多能钓上大鱼。除此以外,该湖也是鱼饵垂钓新手最适合的去处。

可钓到的鱼:黑鲈鱼、虹鳟、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节:四季

交通:乘富士快车到河口湖站下车,或从JR新宿站坐富士快巴或京王快巴往河口湖走,在终点站下车。当然,自己开车经中央高速公路在河上湖出口处取道139号公路往湖边即可到达。



3. 霞ケ浦简介:在茨城县南部,湖面开宽,是日本仅次于琵琶湖的第二大湖。此处的垂钓黑鲈鱼的历史可追溯到大约昭和50年。由于湖面宽广,所以难以集中垂钓,一般来说,

此处的大山、古渡、余乡和出岛村的崎浜等地都是垂钓的好去处。钓的鱼大小约为 35CM，曾有人钓到过 57CM 的大鱼（每年都有二三十条 50CM 以上的黑鲈鱼被钓上来）。

最近时常发生毁坏渔民渔网使渔民和在垂钓区乱扔垃圾的事件，因此湖区划定了一些禁钓的区域。

可钓到的鱼：黑鲈鱼、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节：4 月至 10 月特佳

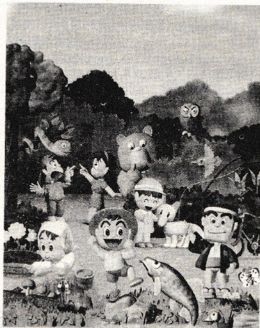
交通：乘 JR 常磐线在王浦站下车即可。如果自己驾车的话，走 6 号、121 号、155 号公路也很方便。

4. 生野银山湖简介：位于兵库县，是西日本屈指可数的黑鲈鱼垂钓场所。以前曾经有人钓到过 65CM 的大鱼。作为一个水库湖区，自古时候起就非常有名。

此地自春天至夏天是热闹的垂钓期，常有许多团体垂钓者举办的各种比赛。人数少的小规模比赛也很盛行。但由于该地区的钓鱼者络绎不绝，所以，最近这儿的黑鲈鱼也变得非常胆小。在这种情形下，可以使用蚯蚓、米诺鱼等鱼饵。该区也存在有禁止垂钓区域。

可钓到的鱼：黑鲈鱼等

合适的垂钓季节：3 月至 12 月为佳



交通：乘 JR 播组线在生野站下车后，坐全组巴士（休息日停开）。

好了，说了这么多，对钓鲈鱼有个大概的了解了吧。心动不如行动，快拿上你的 GB 去钓一条大——鲈鱼吧！

注：当鱼钓上来后，画面会显示钓到鱼的样子、类别、重量、长度。如钓到创纪录的大鱼的话，画面下方会显示由 7 个字组成的 PASSWORD（估计可在通信对战时使用）。

文/方新



名侦探柯南

疑惑的豪华列车

日本动画衰退期的顶梁柱，名侦探柯南的地位是不言而喻的，多次游戏化后，在游戏界也同样得到大好评。

GB | 厂商：ASCII | 类型：AVG | 发售日期：1997.10.11

人物介绍

柯南（コナン）：原本是天才高中生侦探新一（しんいち），不幸被歹徒灌下未成熟的毒药，身体变小，改名柯南，寄养在毛利家。

毛利兰（もうりらん）：小兰，新一青梅竹马的女朋友，毛利小五郎的女儿，空手道部主将。

毛利小五郎（もうりこごろう）：侦探，但新一的出现差点使他失业，柯南到来后，暗中助小五郎屡破奇案。

步美（あゆみ）、圆太、光彦：柯南的小学同学，少年侦探团成员。

こうさかたけし：列车长

やまて みか：贸易会社社长

ひかり まようこ：女演员

にった じゅんこ：大学生こうさか的孙女

なかお せいじ：こうさか的主治医生

さかい そうすけ：列车的设计者

さえき よういち：やまて的秘书

こだま みちる：ひかり的经理

のがみ たかし：大学生，にった的恋人

なかお けいこ：なかお的妻子

另外，登场人物还有**はつとり**与**はいばら**，他们也是协助柯南破案的关键人物。

流程

游戏共分 3 个事件，后两个事件笔者除了用密码外尚不知如何正常进入，密码很简单，第 1 位代表事件，2 即第 2 个事件。

“新婚旅行时我一定要坐这样棒的列车。”小兰说道。

这时步美与毛利小五郎来到，说是列车长请大家去餐厅。餐厅内，车长介绍这辆豪华列车**ジャパネスクゴラ**（日本号，省事的名字）采用了最先进的技术，柯南了解一下每个乘客后，与车长对话。“探险开始！”柯南实在受不了少年侦探团成员的孩子气，但也没法子，到处的随便逛逛吧。在图书室，步美他们看起书来，

柯南则与小兰、たかし、じゅんこ攀谈起来，得知じゅんこ正在看世界名著——《ロシオとジュリエット》(罗密欧与朱丽叶)。回到自己与小兰的房间203室，たかし闯进来，显然出了事！在301室内，じゅこ死了！

1.[罗曼史(ロマンス)杀人事件]

赶快去餐厅告诉毛利侦探，大家都惊呆了，たかし作为嫌疑犯被关了起来。柯南调查死者，觉得死者是被谋杀后，再放到这房间的，因此たかし并不是真凶。出门后在烹调室找到たかし，得知《罗》一书与另一本书《ベニスのしょうにん》有关。返回到301室，在床头柜上看到写真(しゃしんもて)；在衣柜内找到じゅんこ的帽子(じゅんこのぼうし)；此外，柯南在床头还发现一张写着奇怪计算的纸(だいほんのメモ)。在203室，又从ひかりゅ口中获悉有关大声(おおごえ)的情报。出门后，将事件整理分析一下，看样子有必要再去找たかし。

烹调室外，毛利看着门。回图书室，侦探少年团分析一下情况(としょいのこえ)打算将毛利骗走，可选择步美他们(あゆみたちにたのむ)或让はいばら(はいばらたたのもうかな)去进行。入烹调室，向たかし进一步了解情况。而后，前往图书室，在はいばら的帮助下，解开了计算题中的暗号，这是象征着图书的编号。按号码去找，果然出现一间密室，里面全是武器。将事件再次整理后去301室，安全门怎么会开着?去车头，步美他们到来，让你去餐厅。在餐厅里柯南从众人的谈话中已经找到了真凶，出餐厅，选择继续调查(する)。

去图书馆再调查密室，又在医务室从こうさか那里获取了サイトウ传说的情报。现在找到毛利后就可指证罪犯了，同原著一样，柯南用手表内的麻醉枪将毛利射晕，接着用改变声音的领结指出真凶，罪犯就是……



祝贺您破获了第一个案件，至于另两个案件笔者将作简略说明，留给诸位名探们自己去探索吧。

2.[VIP杀人事件](密码 231 111 14)

在VIP室发生了列车长こうさか上吊的事件。从こうさか的主治医生なかお口中得知一些资料(なかおのことば)，柯南又觉得并非自杀那么简单(ふんぜんなじさつ)。在床头柜上调查得到催眠药物(すいみんやく)；在墙壁上调查军刀(かべのサーベル)；桌上的电话听筒(はずれたじゅわき)；接着在浴室(バスルーム)中柯南又闻到了异常的香水气味。展开推理，而后与はっとり对话。去食堂，盘问每个人案发时在干什么，最后与をえき对话后就可离开了。



再去VIP，はいばら来到，调查墙壁后发现有保险柜，但打不开，去食堂获知密码。打开保险柜，看到宝石(ほうせき)、金库的记录(きんこのメモ)及设计图(せっけいず)。这时はっとり也赶来了。出门往右，来到医务室，这里原来有暗室，里面全部是枪支。去702房间，与はっとり谈话后到餐厅，柯南从3人的谈话中觉察到了异常。那么赶到701房间，看到やまて化妆台上的香水。去娱乐室，步美与光彦的照片上有……去医务室再调查一下密室，就可以指证了，答案已经很清楚了。

3.[鸡尾酒(カクテル)杀人事件](密码 331 111 15)

在酒吧里なかお的妻子死了。毛利小五郎胡乱推理了一番，柯南却从中发现了死者留下的遗书(いしょのありか)、死者的手绢(けいこのハンカチ)、じたい、じのバランス等线索。VIP室内，毛利正在报告车长。在701室内将おいちよみか都叫去酒吧。なかお因为没有不在场证据而被怀疑。去303室，听取ひかり与こだま的谈话后，出门再进入后ひかり已经不在了。去酒吧，找到ひかり。随后在701室门口，柯南发现两只鸡尾酒杯。进入701房，却被さえき赶了出来。在703室外，发现なかお在说谎。正准备入门调查时却被小兰逮回家。

203室，はっとり到来，协助柯南在娱乐室找到了武器。なかお现在有重大嫌疑，去703室找なかお。现在有足够的线索，开始推理。去餐厅，听完两人的对话后，出门，认为有必要对よういち展开调查。去701，骗走よういち后，调查两个床头柜。随后赶往烹调室，架子上有重要证据。出门后选择回房间(はい)休息休息吧。不久，小兰来唤醒柯南(选择もしかしたら)，接着找到毛利，指证开始。

要点

A. 证据搜集到5条后，就要用START调出菜单开始推理，成功之后才能继续发展情节。

B. 指证无论对错游戏都会结束，但如果指出真凶，且证据足够，就会有祝贺你的字样及PASSWORD。

C. 日本号列车结构图如下：

二层：			VIP室	餐厅	酒吧		
一层：车头	2号车厢	3号车厢	图书室	烹调室	娱乐室	7号车厢	医务室

文/徐怡龙



鬼太郎

妖怪创造主现

从FC时代就对鬼太郎这款游戏有非常好的印象，六年后的GB版更是大幅度强化了系统非常不错。

GB　厂商:BANDAI　类型:SLG
发售日期:1996.6.1

第一话:ひとくいようかい　あまのじやく!

游戏序章,主角鬼太郎**きたろう**发觉信箱里有动静,走去一看,哇!是一只独眼的妖怪**あぶろすまし**,交谈后回到家里,在瓦罐里找到道具**きずぐすし**和**かいふくのふだ**。出了屋子便遇到**がいこつのへいし**的挑战,胜利后**ねこむすめ**加入。出村来到小城**つるべ**,上面的一幢高楼进不去,只有在右边的小院内收复了**よぶこ**才能进入大厦。刚进门女秘书便把我叫到跟前询问后,带我到了经理室门前,进了门和经理交涉,得知由于右上方的洞里有妖怪,所以公路的建设不能顺利进行,希望能够得到主人公的帮助。为了消除妖怪,主人公来到右上方的山洞,途中有许多道具可以收集。洞穴尽头遭遇BOSS,把它消灭后发现上面带有封印的瓶子已经被打开了,原来妖怪们就是从这里逃出来兴风作浪的。

离开洞穴,门口的**すなかけばあ**要求加入。刚走几步,又遇上了**がしこつのへいし**,打败它后发现城里的人竟然都不见了!?肯定是中了妖怪们的魔法,立刻赶到进城口左边的第二间房子,果然BOSS**あまのじやく**和它的手下**うわん**在里面,将其一一挫败后,躺在地上的**いったんもめん**为了感激你的救命之恩加入了你的队伍。出屋后**ぬりかべ**也成为了主角的伙伴。大家一起追到大厦里,看见**あまのじやく**绑架了经理,战胜它后,城市的工程就……

第二话:ひとさらい　ようかい　にんぎよ!?

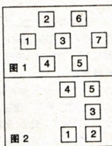
出屋来到城**かみおか**,一进去便发现河里有个奇怪东西。询问城口的少女后来到下面的长屋子里,带帽子的人便带你去河边,刚走不远有人来报信说城里有两个人被美人鱼**にんぎよ**绑架走了。那么立刻赶往河边,询问河边的人得知,原来美人鱼就在水中的洞里。为了救人,大家风风火火的杀进洞中,找到美人鱼的藏身所在并将其击败后,带着人质和美人鱼回到了岸上,原来美人鱼是中了魔法才绑架了村民。

完成营救市民的任务后,前往城中右上角的花园找到BOSS**かつぱ**。胜利后和城里的人对话,去右下角中间的屋子里,一直顺着路走到头,有一层大厅要贴着左墙走便不会落入陷阱。在顶层遇上BOSS**やおびくに**,胜利后从它后面的楼梯到第一层,在小房间里**あかなめ**加入了队伍。出屋再次遇上了**がいこつのへいし**的挑战……收拾掉麻烦的**がいこつのへいし**后来到河边,**あかなめ**用魔法回复了美人鱼,此时真正的美人鱼(应该为丑人鱼)出现了。终于一番恶战,终于使かみおか城恢复了平静,美人鱼也……(有段感人的动画)

第三话:てんしりこユーのやぼう!

一开始妖怪**つるべび**加入了队伍。大家来到**すぎもと**城里,大厦门前,发现这里的人们都在往天上看,原来空中有一只会飞的妖怪**りこユー**。它使用魔法撒下了许多钱,使人们为抢钱而打起来了。但是从空中飘落的钱币竟然全是假钞,人们发现是假钱便停止了打斗,魔鸟的阴谋没得逞,气冲冲的找鬼太郎算账。但可是它没有能力击败鬼太郎,就召来了三个妖怪助阵。看来是以多欺少,不过只是乌合之众。将妖怪解决掉以后,刚要进大厦又被**がいこつのへいし**拦住了……

大厦里有许多机关和箱子,需要踩动机关和推箱子压住机关(有仓库番的味道)。这里有三处难点:



★第五层(如图1):把4向左推→把3向右推→把2往左推,上楼再下楼使箱子们复位,这样把1推下去压住机关还有第6层的机关,不能用本层的箱子,要上楼把箱子推下洞去。

★第9层(如图2)把3推前→把5推上,→把2推下,→把1和4推前→把3推上或下。到了10层干掉小头目,从洞口落下,落到第一层,进电梯到顶层,便看见魔鸟**リコユー**,仇人见面分外眼红,战斗吧!

第四话:ようかいそうぞうしゆ　あらわる!

抵达**すぎもと**城中间的眼睛魔窟。众人看见了放出妖怪的老者,打败它的妖怪**じゆうじん**后,老者在情急之下绑架了主人公的妖怪**あぶろすまし**。原来**あぶろまもし**便是眼睛魔王的儿子,鬼太郎追上去时,老者的手下**じゆうじん**前来拖延时间,真是可气!

将拦路的妖怪痛打一顿后进入魔窟(这里的妖怪很强,我方至少25级),通过了复杂的传送带,下了楼梯,一直走到机关门前,进去怎么办呢?看见右边的箱子了吗?只要打开两边的箱子便能进门了。在其中大家发现了被困的**あぶろすまし**,正当众人准备上前营救时,老者又上来阻挠。在主人公将其击败后,老者仍不死心,挟持**あぶろすまし**一同逃走了。众人追击至洞外……再次将老者击败后就迎来了最后的决战。下面的洞是进不去,从上面到达机关门,照以前的方法进门即可。此时拦杆已经被打开了,看来是通向最终BOSS的路了,延着路一直走就是最终BOSS了。

关于爆机:本作和《口袋妖怪》是一样可以收集妖怪,合计有55种。在爆机后,在主菜单追加了一项**つよいままでさいしよから**指令,利用此指令能够进行第二轮游戏,并且可以继承上一轮游戏的道具和等级。此外,本作中的妖怪也可通过对战线交换(在家中换妖怪时选第三项"**ようかいを　つれていく**")。

关于升级:本作只需升主角的级别,因为大多数要靠主角,而且主角的攻击力是十分强的。当然如果有兴趣也可为妖怪提升级别。(最终BOSS时,如果级别在32级以上的话,用最后一项魔法大约可以一招必杀。)

文/彭云



超级机器人大战 G

在 GB 上诞生的超级机器人大战系列在今天已经拥有数不清的作品，这款第二次超级机器人大战 G 可是相当不错的名作。

GB | 厂商:BANPRESTO | 类型:SLG | 发售日期:1996.4.7

MISSION 01“利加一密特亚”

战斗中:布莱德及白色战舰、安罗及钢弹、流龙马、隼人、武藏及闪电机器人、沙边亚及木兰号、国华(甲儿)及铁金刚、杰克及德州马克加入。在主角伍索与克罗拉(第一个敌人)的战斗中,依“光束步枪一机关炮一光束步枪”的顺序出招可将其击毙。

MISSION 02“威克遭破坏”

战斗中:多蒙·雷茵首次出现,但他随即离去,不会参加战斗,战斗结束后救出卡特斯奥图。此外,不将马基周围的四个机器人击毁,他便不会逃走。

分歧点 A:战斗结束后选择先救幸运队→MISSION 03。

分歧点 B:战斗结束后选择先救卡谬→MISSION 04。

MISSION 03“幸运队激战”

战斗中:卡谬加入,幸运队加入。

战斗结束后:V 钢弹运到→MISSION 05。

MISSION 04“救出 Z 钢弹”

战斗中:敌军谢增援,如击毁其身旁的两个机器人,他便会撤出。

战斗结束后:幸运队、卡谬及 Z 钢弹加入,V 钢弹运到。

MISSION 05“谋略之镇”

分歧点 A:将闪电 Q 击毁→MISSION 09。

分歧点 B:不将闪电 Q 击毁,数回合后它会加入我方→MISSION 06。

MISSION 06“吉普拉达空域”

战斗中:法及美达斯加入。

MISSION 07“第 6 区会合”

战斗前:优卡及钢炮加入,主舰改为阿玛卡。

战斗中:与娜拉相识,在前几回合战斗中,主舰阿玛卡无法移动。

MISSION 08“光之宇宙”

战斗中:朱德及 ZZ 钢弹加入,安罗可说得娜拉(须先将谢的座机击毁),但是娜拉说得后不会作为驾驶员继续作战,但以后其座机艾美斯可由其它驾驶员驾驶投入战斗。

MISSION 09“压制达卡尔”

战斗中:西布克及 F91 加入,敌方克罗那潜入我方。

战斗结束后:法及美达斯加入,获得敌赤光型机器人一台。

MISSION 10“反击”

战斗前:母舰改为阿玛卡。

战斗中:克罗那启动赤光,劫走卡特斯。

MISSION 11“背叛的荒野”

战斗中:佛首次出现。

MISSION 12“破坏敌方要塞”

战斗中:任树及赛拔斯首次出现。

分歧点 A:流说得蝴蝶(须将 HP 打至一半以下)→MISSION 13。

分歧点 B:击毁蝴蝶座机→MISSION 14。

MISSION 13“是敌,是友。继之钢弹”

战斗中:阿强及阿强一号、杜克及克林大汉加入,多蒙雷茵及阳光钢弹出现并帮助我方攻击敌军,在击毁敌拉度座机后,将其放走。

战斗结束后:雷茵、多蒙及阳光钢弹加入→MISSION 15。

MISSION 14“压制达卡尔”(此话与 MISSION 09 无关)

战斗中:国华面前的杜克为 D 版,要小心。中途出现的 A1 机器人可由国华说得,阿强及阿强一号加入。

战斗结束后:救出杜克及克林大汉。

MISSION 15“玛立欧——佛”

战斗中:奥图驾驶钢依吉投入战斗。

分歧点 A:F91 加入战斗(MISSION 05 分歧点 B)。

分歧点 B:朱德及 ZZ 钢弹加入,卡谬说得佛(MISSION 05 选 A)。

MISSION 16“威协,终极机器人巴尔索”

战斗中:最终 BOSS 比安驾驶座机巴尔索于第 1 回合出现,第 6 回合离去。

分歧 A:任树及赛拔斯加入(MISSION12 选 A)。

分歧 B:任树及赛拔斯,多蒙及阳光钢弹加入(MISSION 12 选 B)。

战斗结束后:铁金刚变为超级金刚,钢弹改为 Ⅳ 钢弹,闪电机器人改为雷神机器人。另外如果 MISSION 05 选择分歧 A,此话战斗中卡特斯会作为敌军首次出现,且无法说得。

MISSION 17“深入荒野破敌”

多蒙之师马斯达出现,此话无需多战斗,主要为剧情交待。

战斗前:母舰改为太空神鹰。

MISSION 18“恶魔钢弹出现”

马斯达座机师匠钢弹出现,但立刻同刚出现的恶魔钢弹一同离去。

MISSION 19“迷之战士休巴鲁”

多蒙在休巴鲁的提示下发动阳光钢弹的超级模式。

MISSION 20“西罗克的阴影”

战斗中:朱德对布鲁进行说得,布鲁随即强制离去。铁也及大魔神,多玛修及白色圣柜,法兰及钢炮,米列拉及钢炮加入。

分歧点 A:击毁所有敌机保障顺利发射(队伍中无佛)。

分歧点 B:发射时,敌增援,佛留下断后(队伍中有佛)。

战斗结束后:杜克的克林飞碟和伍索的 V2 钢弹运到。

MISSION 21"朝向宇宙"

MISSION 22"激战,朱比 特战舰"

战斗结束后:获得敌机梭罗亚特一架(队伍中有卡特斯)。

MISSION 23"逃脱"

战斗中雄狮部队出现(战或逃对剧情均无影响)。敌军拉度增援,但如队伍中有蝴蝶,拉度 2 回合后便会离去,且不会攻击我方。

MISSION 24"阳子炮启动"

战斗前:任树离开。

战斗中:布鲁再次出现,可用朱德将其说得(须使用说得指令两次)。卡特斯作为敌军出场,无法说得。

战斗结束后:任树返回,佛归队(曾经将佛说得),主舰改为卧马号。

MISSION 25"决战可那拉达要塞"

战斗中:修(最终话 BOSS 之一)首次出现,第 4 回合离去。

MISSION 26"脱离要塞"

MISSION 27"援救策略"

分岐点 A:战斗前选加普罗→MISSION 28。

分岐点 B:战斗前选亚那高地→MISSION 31。

MISSION 28"反击的西罗克"

战斗中:击毁西罗克座机,其余敌军便会自动撤退。

MISSION 29"恶魔钢弹,切断"

战斗前:阳光钢弹改为神圣钢弹。

战斗中:恶魔钢弹一回合后会自爆。

MISSION 30"拂晓决战"(最终话)

战斗中:只需击毁比安及巴尔索(上左)即可爆机。

MISSION 31"亚那高地"

战斗前:休巴鲁运来神圣钢弹代替阳光钢弹。

战斗中:击毁马斯达后,他会带着恶魔钢弹再次出现,需再次将它们击毁。

MISSION 32"死战"

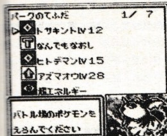
多蒙只身回到亚那高地,彻底击毁正在再生的恶魔钢弹与随后出现的马斯达及座机。

MISSION 33"反击的西罗克"(此话与 MISSION 28 无关)

战斗前:多蒙与大队会合。

战斗中:击倒西罗克后,他会驾驶恶魔钢弹再次投入战斗,二次将其击倒后其余敌机会自动撤离→MISSION 30。

文/———· · ·



口袋妖怪卡片 GB

在正统口袋妖怪的东风下,与这些小妖怪相关的游戏都得到了大热买,而这款卡牌游戏就是其中之一。卡牌高手可不要错过了哦。

GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日期:1998.9.27

开始菜单:

かーどポン 红外线通讯

つづきを あそぶ 继续游戏

さいしょから 重新游戏

対战から あそぶ 对战时记录

状态菜单(按"START"键打开):

ステータス 状态

にっき 记录

デッキかいぞう 改组该组合方式

デッキ 卡片组合方式

→つかうデッキ 使用该组合方式

カード 所有卡片

なまえをかえる 改名

せってい 设定

→信息速度:おそい 慢、はやい 快

→对战动画:じっくり 慢速

スキップあり 快速、みない 不看

とじる 取消

改组组合方式时按"B"键出现:

かくにん 确认

ほぞん 保存

かいぞう 改组

くずす 销毁

なまえ 改名

やめる 取消

战斗指令:

てふだ 手札

しらべる 查看

にげる 逃跑

ワザ 使用攻击技攻击

とくしゅ 使用特殊能力

おわり 终了

使用"しらべる"指令后出现:

ぜんたいのば 查看全体的牌

じぶんのポケモン 查看己方的怪物

じぶんのば 查看己方的牌

→じぶんのてふだ 查看己方的手札

→じぶんのトラッシュ 查看用过的卡

ようごじてん 用语辞典

あいてのば 查看对方的牌

→あいてのポケモン 看对方怪物

→あいてのトラッシュ 查看对方用过的卡

使用组合方式记录机(デッキきろくマシン)出现的指令:

デッキをきろく 记录组合方式

きろくをけす 删除该组合方式

デッキをつくる 使用该组合方式

やめる 退出

通讯对战时的指令:

カードをあげる 传送卡片

カードをもらう 接收卡片

デッキのつくりかにをわたす

快捷操作方式

手札栏中按"SELECT"键可整理道具，在战斗时按"SELECT"键可查看全体的牌。

↑＋B 查看敌方怪物；

↓＋B 查看己方怪物；

←＋B 查看己方用过的卡；

→＋B 查看敌方用过的卡。

行走时按"B"键可加速，在设定中将速度调到"**スキップあり**"后按"B"键可使战斗加速。

剧情介绍

游戏的剧情相对简单，只要打败岛上各俱乐部的 BOSS 取得相应的徽章即可。集满 8 枚后进入"**ポケモンドーム**"再挑战 4 位 BOSS，最后打败最终 BOSS"**ランド**"，进入"荣光の间"就爆机了。在"荣光の间"不仅可看到传说中的卡片组合方式，还可得到传说中的 4 枚怪物卡。

手札和山札

手札，手上持有的牌；山札，每回合抽取 1 枚卡的那堆牌。由于每个组合方式最多只能有 60 枚卡，除了 7 枚手札卡，2 至 6 枚"**サード**"卡，还有 40 多枚山札卡可以在对战时抽取使用。

战斗胜利条件

胜利条件的判定为：怪物是否已全灭、山札数是否已为 0、是否已取得所有"**サード**"卡（一只怪物被打败就会失去 1 枚"**サード**"卡），只要符合任一条件，就可胜利。所以，只要活用胜利条件，玩家也可以反败为胜。例如当你打不过敌方的怪物时，可用麻痹、睡眠等特殊攻击使敌方不能攻击，与其打持久战，最后拖到敌方山札数为 0 时就可胜出（但你的山札数必须多于敌方），或者用教练卡"**にせオーキドはかせ**"削减敌方山札数，尽快取胜。

卡片的种类分析

①**怪物卡**：在几种卡中占份量最大。战斗时选择出场与敌方对决，最多可派 6 只怪物出场，1 只对战，5 只后备。怪物共分草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种属性，属性相克原则为：草克斗，炎克草，水克炎，雷克水，超克超，斗克雷＆无。

②**进化卡**：使对战怪物进化的卡，能够令怪物实力大增，取胜的机会当然也会提升，实为战斗时不可不用的卡。大多数怪物都有其对应的进化卡，可进化 1 次，部分怪物可进化 2 次。可进化 2 次的怪物要先用了一级进化卡才能使用二级进化卡。但如果想直接使用二级进化卡将怪物进化到最终状态，就要用到教练卡"**ポケモン育て屋さん**"了。另外，化石类怪物"**オムナイト**"、"**オムスター**"、"**カブト**"、"**カブトプス**"、"**プテラ**"必须先用了教练卡"**なにかの化石**"才能进化。

③**能量卡**：能量卡也有草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种。对战怪物必须在使用了对应属性的能量卡后才可使出攻击技，不同的攻击技所需要的能量卡枚数也不同，某些攻击力奇高的技要使用 3 至 4 枚能量卡才可使出，有的甚至还要抛硬币来决定能否成功。要注意的是，每回合只能使用 1 枚能量卡，所以应先派攻击技所需能量卡较少的怪物出战，这样就可避免在未达到攻击条件时白白地被敌方"折磨"。（注：无属性怪物使用任何属性的能量卡达到攻击条件时都可使出攻击技）

④**教练卡**：主要作用就是辅助怪物们更好地战斗。若能灵活使用，将使怪物们有更大的胜算。具体各卡片的作用请看下文。

挑战赛与挑战机

在"**チャレンジホール**"会不定期举行口袋妖怪卡片挑战赛，连续挑战 3 人就能得到奖品，有时还可得到你意想不到的卡片，所以遇上的话千万不要错过（部分卡片只有在这里才能得到）。爆机后，到研究所可玩到"**オーヤマ博士**"的最新成果——"挑战机"。该机模拟了 5 个挑战者，你只要连续挑战并打败他们就可胜出，但是每打败 1 人后都不能记录，S/L 大法在这里不管用了，很残酷吧？胜利完全要靠实力以及运气。不过胜出后竟然没有奖品来抚慰一下你那颗受伤的心，这博士也真是的！

不思议的"イマクニ?"有怎样的作用呢？

行踪飘忽不定的"**イマクニ?**"有时会在各俱乐部出现。打败他将得到 40 枚卡，如果是完胜打败他（1 只怪物也没死掉），有时还可得到教练卡"**イマクニ?**"——这枚卡只有在这里才能

卡 … 戏的精髓

多变的卡片组合方 … 出一副好牌的确令人伤脑

筋。在此提供本人的心 … 属性为主，无属性

为辅，同时选上其对 … 物可多选几

枚）。能量卡枚数可 … 练卡

吧。有玩友可能

必然要配置多

率也必然降

被"折磨"

另外

别人的

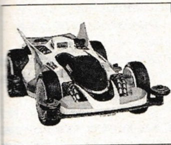
你的

部卡片种类为 226 枚，而且无需通讯对战也可以完成图鉴，因此就看你有没有耐性了。不过假如有条件的话，还是和朋友交换卡片促进一下友情吧。100％完成图鉴后，可是会……

教练卡及其作用

★オーキドはかせ：更换己方 7 枚手札卡；
★にせオーキドはかせ：更换敌方 7 枚手札卡；
★マサキ：增加 2 枚手札卡；
★ポケモンセンター：恢复己方所有受伤怪物 HP 满点，但该怪物将失去所有能量卡；
★つじろうじん：将己出场的 1 枚怪物卡回收到山札中；
★ミニスカート：查看对方的手札，但要失去所有教练卡；
★イマクニ?：己方怪物进入混乱状态；
★ポケモン交换おじさん：交换手札与山札的 1 枚怪物卡或进化卡；
★ポケモン育て屋さん：将怪物进化到最终状态（必须有对应的进化卡）；
★ピッピ人形：作为对战怪物登场，但无攻击技；
★なにかの化石：化石类怪物的初级状态；
★エネルギー回收：以 1 枚手札卡换取用过的 2 枚能量卡；
★超エネルギー回收：以 2 枚手札卡换取用过的 4 枚能量卡；
★エネルギー转送：从山札中取出 1 枚能量卡；
★エネルギー・リムーブ：吸收敌方怪物身上的 1 枚能量卡；
★超エネルギーリムーブ：以己方怪物 1 枚能量卡为代价吸收敌方怪物 2 枚能量卡；
★ポケモンいれかえ：变更出场怪物；
★モンスターボール：从山札中取出 1 枚怪物卡或进化卡；
★ポケモン回收：回收己出场的 1 枚怪物卡到手札中；
★パソコン通信：以 2 枚手札卡换取任意 1 枚山札卡；
★ポケモン图鉴：将 5 回合后即将取得的卡排列出场顺序；
★プラスパワー：提高怪物攻击力（用得越多就越高）；
★ディフェンダー：提高怪物防御力（用得越多就越高）；
★ダウシングマシーン：以 2 枚手札卡交换用过的 1 枚教练卡；
★突风：将对方怪物吹跑；
★退化スプレー：退化己方已进化的怪物；
…ずぐすり：HP 恢复 20 点；
…ぐすり：HP 恢复 40 点，该怪物失去 1 枚能量卡；
…：解除异常状态；
…死怪物并恢复一半 HP；
…卡换取 1 枚随机山札卡；
…怪物并恢复 HP 满点；
…到手札中（之前的手札卡全部失去）；

文/曾宪洋



马赫 GO GO GO

以 GB 的机能制作正统赛车游戏一直就是吃力不讨好，所以聪明的厂商就避实就虚的制作了这种加入 RPG 要素的另类游戏。

GB	厂商：TOMY	类型：RAC
	发售日期：1997.10.17	

游戏背景

World Ace Grand Prix（WAGP）是本世纪最大规模的赛车比赛。赢得了本项赛事的人，即可成为本世纪最强的赛车手。为了获得胜利的桂冠，各路车手驾驶各种赛车而来。在他们之中，出现了一位如慧星般首次露面的名叫"响刚"的年轻人的身影。他其实是在热血赛中不幸丧生的被称为天才车手"响健一"的弟弟。他驾驶的白色赛车是可装备无数特殊"宝贝"的五号赛车"マッハ号"。然而与此同时，与黑组织有联系的"エクセリオン组"向响刚和マッハ号伸出了魔手。而且，更有一名神秘的"蒙面车手 X"出现。究竟响刚和マッハ号能否获得冠军奖杯呢？

响刚（ひびき ごう）：18 岁，性格率直，对自认为正确的事决不会让步。十分敬慕因事故不幸而去的哥哥健一。为了继承哥哥的遗志，他以成为本世纪最强的赛车手为目标。

基本系统与游戏背景

本游戏的目的是通过赛车改造最终达到 WAGP 优胜为目标的模拟游戏，可称为 RAC＋SLG。如使用通讯线，更可与朋友的赛车进行对战。

1. 开始游戏：片头动画结束后，在标题画面中按下 GB 上任意一键，即可出现以下三个选项：

①**はじめから**（从头开始玩）
②**つづきから**（接着玩）
③**2P バナル**（通讯对战）

2. 选择赛车：上面选择①后，就会出现赛车选择画面。可用十字键选中，按 A 键决定。共有以下的 6 辆赛车可供选择：

①**マッハ**（Mach）
②**カッナスロート**（Cut Slot）
③**シューティングアロー**（Shooting Arrow）
④**スティンガー**（Stingen）
⑤**レッゲパビヨン**（Red Happian）
⑥**ワープ**（Waip）

3. 选择赛道：接下来共有 6 种各式赛道供选择。不同的赛道对赛车影响较

大，所以要在后面的"改装赛车"中仔细改装自己的爱车。

①サーキット（环行赛道）

②せつげん（雪原赛道）

③さんがくし（山岳赛道）

④さばく（沙漠赛道）

⑤ダート（泥地赛道）

⑥タウン（城镇赛道）

4. 赛道说明：随后是迷人的风见舞小姐登场。她会问"コースせつめいをきく？"如果选择"はい"，她便会不厌其烦地为你进行赛道特点说明，参考她的说明和建议，会对"改装赛车"有所帮助。或者你也可以选择"いいえ"继续下去。

5. 商店采购：接着便是这个有了钱必须逛一逛的商店（同时也可见一下这儿漂亮的售货员小姐）。此处选"かう"是买赛车的各种零配件；选"じょうほう"是获得各种零配件的情报；选"つぎにすすむ"是离开商店继续前进。

6. 改装赛车：然后在改装赛车画面中，对问话"セットアップしますか？"选择"はい"就可以改装赛车的各个部分。10个图标从左到右，从上到下分别为：

①タイヤ－Tyre－轮胎

②ガード－Guaid－防具

③エンジン－Engine－引擎

④サスペンション－Suspension－缓冲装置

⑤ホイール－？－？

⑥チェーン－Chain－车链

⑦ミッション－Mission－换档器

⑧ナビゲーションシステム－Navigation Systen－导航系统

⑨そのたのパーツ－Other Pabs－其他配件，主要为油料

⑩セフティセブン－Safety Seven－安全装置

画面中E表示零配件已装备上，PW为其功率，SP为其速度，AC为其加速度，DE为其防御力。另外，在"选择赛道"至"改装赛车"这一期间内，按下Select键便可见到赛车的状况画面。画面中的各项参数为：

赛车手姓名；

EX：车手经验值

レベル：车手等级

PW：赛车功率

SP：赛车速度

AC：赛车加速度

DE：赛车防御力

CO：车手的状态

たいせん：2P对战的成绩（しょう：胜数、はい：败数）

リタイア：行走不能的回数

きろく：至WAGP的最短经验值

7. 开始比赛：当出现"レースにいきますか？"这句话时，选择"はい"就开始比赛了；若选择"いいえ"，则画面返回到菜单6。一旦开始比赛，游戏就转为自动控制，玩家无法对其进行操纵，类似PC上的《足球经理》。

8. 比赛结束：比赛成绩公布后，玩家便可获得奖金和经验值。经验值（即EX）达到一定值时，便可Level up了。有了足够的钱，下次便可去商店买几样好配件，改装自己的赛车了。

9. 储存记录：这时，美丽的风见舞小姐便会手持相机出现。此时选择"きろくする"便可储存了。而选择"つづける"是不进行储存，继续游戏。

10. 这时新的一场比赛又将开始了……

作者感想

这款游戏软件是由"タツノコプロ・テレビ东京"制作的动画片的GB版。但很遗憾，笔者并未找到这部动画片的资料，如介绍中有不实之处，还望这部动画片的Fans多多包涵。

其实这款GB游戏的操作甚为简单，如果玩家有耐心，且喜欢熟悉"足球经理"系列的话，爆机应不成问题。但是，笔者很遗憾地告诉大家，本人并未能爆机。原因简单——因为我D版软件买来时就无法记录了。所以，笔者在此特别提醒大家注意，买GB卡带时一定要检查记录系统是否正常，最好能参照"绝对GAME BOY读本"第39页魔法师介绍的方法。待一切OK后再买下自己中意的软件。

另外，据说这款游戏的标题画面中可出现第四选项"パスワード"（Password），但具体条件不明，有待各位GB同好自己探索吧。

商店中可买商品的作用

名称	作用
ノーマルタイヤ	SP＋1，环行赛道SP＋5，AC＋5
スーリックタイヤ	SP＋2，雪原赛道防滑＋80％，DE＋5
スパイクタイヤ	SP＋2，PW＋1，山岳、沙漠赛道赛道DE＋5
ラジアルタイヤ	SP＋3，PW＋3
アルミガード	DE＋1
セラミックガード	DE＋2
こうでつガード	DE＋3
ダイヤモンドガード	DE＋4
ノーマルエンジン	SP＋1，PW＋1
V10エンジン	SP＋2，PW＋2
ターボエンジン	SP＋4，PW＋3，城镇、环行赛道PW＋5
ディーゼルエンジン	SP＋3，PW＋4

名称	作用
プラズマガスタービン	SP+5,PW+4
R-サスA-1	SP+1,AC+2
R-サスD-1	SP+1,AC+3,沙漠赛道防流沙+50%,DE+5
F-サスA-1	SP+2,AC+1,山岳赛道DE+5,泥土赛道SP-80%
F-サスD-1	SP+3,AC+1
アルミホイール	DE+1
ステンレスホイール	DE+2
チタンホイール	DE+3
ノーマルチェーン	PW+1,AC+1
ラバーベルト	PW+2,AC+1,雪原赛道SP+5
ハイテンションチェーン	PW+3,AC+1
5そくミッション	AC+1
6そくミッション	AC+2
7そくセミAT	AC+3
フルAT	AC+4
ナビシステム	DE+1
サテライトミステム	DE+3
ナビマシンシステム	DE+5
ニトロ	PW+2,AC+3
NAようオイル	AC+3
ターボようオイル	SP+3
レギュラーガソリン	PW+1
ハイオクガソリン	PW+3
マキシムガソリン	PW+5
エアロジャッキ	通过跳跃躲闪外来攻击
バルーンタイヤ	在断沙多的场合可发挥威力
カッターブレード	能排除近距离攻击和逃跑
ディフェンスシールド	DE+10,能完全防御飞行道具
エマージェンシワイヤー	能排除中距离攻击
フイシュダイバー	能走捷径进入湖泊等地方
ギャラントごう	排除远距离攻击,DE+5
ミラージュシュト	在较难的比赛时会随机出现一次变形

注:当玩家选择赛车为"マッハ号"时,将在游戏中无法买到店中的"ギャラント号"。



徽章机器人 2

制造用各种零件构成的被称为徽章机器人的电子宠物,与恶势力战斗的RPG续作登场!本作发生在前作之后的7年,主角依然是辉,但他的实力可大大增强了!

GB | 厂商:IMAGINEER | 类型:ACT | 发售日期:1999.7.23

关于メダロット

メダロット是**メダルロボット**的缩写,即徽章机器人,游戏中的机器人都是由四部分零件组成——头、左手、右手、脚,而每部分零件都有数十种不同类型,因而零件总数超过100种,这样机器人的组合方式可以说有无限多种万能性,另外,机器人想要能动起来,还必须有一个重要的东西——徽章(**メダル**),徽章决定了机器人属性,装备的零件如果与徽章属性一致就能增加附加能力值,另外,徽章上还有各种攻击方式的熟练度(**しねくわらとど**),熟练度越高,用该种方式攻击的成功率就越高,徽章随着经验值的增加会成长,到一定级数还能进化,领悟徽章力量(**メダルオース**)!怎样让零件与徽章有效地搭配起来是取得战斗胜利的关键。

②各种零件状态表:

头:

そうこう:表示HP

がいすう:表示攻击回数

せいこう:表示命中率

いりょく:表示威力

手:

そうこう:表示HP

じゅうてん:表示弹药上限

ねつりょう:表示热能(影响攻击属性)

せいこう:表示命中率

いりよく:表示威力

脚:

そうこう:表示HP

すいしん:表示推进力

きどら:表示机动力(影响回避力)

ガくとぅ:表示格斗能力(影响格斗攻击力)

しゃげき:表示射击能力(影响射击攻击力)**さくてき**:表示索敌能力

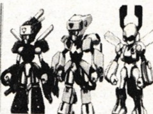
いんぺい:表示隐蔽能力③关于战斗:战斗时,方向键左代表用左手攻击,方向键右代表右手攻击,方向键上代表头部,方向键下则是有蓄力,气力槽满了之后按 Select 键出现超必杀(**メダフオース**)的选项,当然必须先领悟**メダフオース**,且力量槽够,按 start 可查看敌我状态,再按一下 start 游戏会问你是否将战斗变成自动模式。超必杀消 MF 值查看徽章状态便知。战斗时蓄力一次加 20MF,受一次攻击加 10MF。

攻略开始

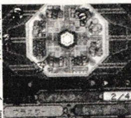
早上,依奇(**イシキ**)来到麦塔罗特(**メダロト**)研究所,门卫告诉他,博士正在研究室里等着他,进门后,左边的房间里见到博士,依奇正想向博士打听一些关于麦塔罗特的事情,博士却说他很忙,要依奇去找他的孙女娜爱(**ナエ**)打听。出门向上来到娜爱研究室门前,却被门卫拦下,好在娜爱及时出来解围,一起进入研究室。在娜爱的研究室里,娜爱向依奇展示了她正在开发的麦塔罗特,依奇看得兴奋不已,突然想起电视节目"每周麦塔罗特(**しゅうかん メダロット**)"要开始了这是一个评选一周内最佳机器人的节目,依奇急忙告辞回家。

依奇的家在镇的右下方,到家后上二楼自己的房间打开电视,节目刚好开始,看完节目后,老妈冲上楼来,要依奇到商店去买咖喱,并给了他 5000 元钱。商店在依奇家上方,挂着"24"的大牌子的便是．刚进入商店就发现一个叫光(**ひガる**)的女子在卖机器人,正是刚才在电视中看到的一周最佳机器人,依奇顾不了那么多,花了 4980 元买下来。回家后,自然少不了老妈的一番责骂,这时,依奇的老爸下班回家,路上突然出现一个神秘蒙面人自称雷托德先生(**レトルト**),他给了依奇老爸一枚徽章后就匆忙离去,老爸回家将徽章送给了依奇,依奇的机器人终于能动了,这样,依奇终于真正拥有了一台麦塔罗特,而这一切,又好像是有人在暗中安排好的一样。

出家门即可与依奇的女同学阿莉卡(**アリカ**)战斗,熟悉一下战斗系统吧,随后来到学校,打败操场上的三人组——菊姬(**キクヒメ**)镜山(**カガミヤマ**)依华诺(**イワイノ**)之后,三人不甘落败,竟联手以三打一,不想依奇的机



器人不可思议地发出超必杀,瞬间将三人的机器人打爆。



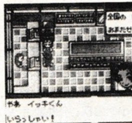
进入学校内,打败所有对手,到 2F 的左下教室见到阿莉卡,走出学校,遇见一位女孩卡琳(**カルン**),她是从邻镇的**はなぞ**学园来的,她向依奇打听同她一起来的同学科志(**コウジ**)的下落,随后便离去了。依奇正想进入左上角的仓库,阿莉卡跑来告诉说学校里有人闹事,急忙赶到学校,原来正是那个科志,事情的起因是因为刚才有人利用机器人掀卡琳的裙子,科志便怀疑是这个学校的人干的,依奇到 2F 与科志战斗,科志大败。

依奇来到阿莉卡家,得到裙子(**スカ－ト**)并换上,以此来诱使罪犯出现,出门即遇见罪犯,追到仓库捉到罪犯,这时突然进来一队人,将罪犯带走。原来在这个世界里存在着两个团体,分别是**セレクト**队和邪恶的"**ロポロポ**"团,刚才那个罪犯就是"**ロポロポ**"团的人,而将他带走的正是**セレクト**队的人。

回阿莉卡家打听情况,得知她到学校发表新闻去了(阿莉卡是学校记者)。再到学校找她,得知北面的**おどろ**山有幽灵,回家取得小手电(**パンライト**)并得到一机体(此时去娜爱那里可得到一枚徽章)。

おどろ山,先右行,见到卡琳和科志(途中调查告示牌可乘水上巴士到湖中小岛,当然了是要花钱坐的)然后向左过桥,来到**セレクト**队的本部,见到那位傻傻的队长,再准备向下走时却被拦住,返回时,遇见**ロポ**团员,依奇不小心掉进河里被冲走

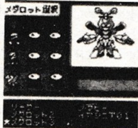
醒来时,发现身着女装,原来是被一老奶奶相救,依奇怀疑她是森林中专门吃小孩的老太婆,自然不敢多呆,立即逃走又觉不妥,返回与老奶奶对话,老奶奶说她丢了一封重要的信。离开后过桥后向下走,见到**ロポ**团正在逼水上巴士司机为他们做事,幸好雷托德先生及时将**ロポ**团赶走,依奇在地上得到信(**てがみ**)乘水上巴士回老奶奶家,将信还她,又可得一机体——小箱子内的女性机体。出门与鸟型机器人对话后被带走,再到**セレクト**本部打听阿莉卡下落,得知她已去了下面的洞中。调查桥下的告示,乘水上巴士进洞。



在洞中，依奇打败镜山，再装备刚在宝箱中得到零件**バトルライフル**(左手)打开巨石，后面的巨石分别用**サイコミサイル**(头)和**ハビ-ウエイタ-**(左手)打开，第二次打败镜山，(一路上还可找到4个坏零件)最后见到幽灵，其实也是机器人。

回家后，依奇求父母带他到岛上娱乐园——**メダロッとう**，但他们都说太忙，他去阿莉卡家，然后回家再求父母一次，还是不行。依奇失望地来到码头(左方)，阿莉卡来到，将她妈妈的船票送给了依奇，一起乘船，到达**メダロッとう**后，应先到左上方的会场参加机器人大赛，打败五个人后夺得B级别冠军，下台找到阿莉卡，台上突然出现一个奇怪的人——海贝雷克(**ハバレケ**)博士。

依奇出门见**ロボ**团员正在抢小女孩徽章，追到左下方的游乐场门前找到他，打败后立刻逃走，这时科志也因为追专抢徽章的**ロボ**团来到这里，一同在树林丛中找到罪犯，神秘的雷托德先生再次出现，帮忙夺回了徽章，将徽章还给小女孩后可得零件。



这时出现了一个分支，可以到右上方找到卡琳与她一起进鬼屋玩，也可以到右下方的游戏机中心找到阿莉卡并玩扔铁球的迷你游戏。建议去找阿莉卡，因为玩迷你游戏可赢得**フレンドポイソト**，如果找卡琳的话就只能通关后才能来玩了，而**フレンドポイソト**关系到隐藏零件的获得，是十分珍贵道具。不过无论找谁，玩完后必须与另外一女孩会合。然后去会场参加大会，夺冠后可得**フレンドカ-ト**和4点**レンドポイント**，之后商店中就会出现**ハスク-ド**的选项。输入正确的密码就能得到隐藏零件，下台后与海贝雷克博士战斗，随后与阿莉卡到游乐场坐过山车，出门与左边的人对话后发现卡琳的照片，调查上面的树丛又发现了**ロボ**团。

上行到魔女孩城(**まじょのしろ**)，阿莉卡在门前排队，依奇则去食物店(门前又许多桌子、凳子)买果汁，随后一起进入城中，导游小姐是米尔奇(**ミルキ-**)。依奇不断前进，最后打败魔王，成为勇者，并得勇者服(**ゆうじゃのふく**)。出城后会有人告诉依奇城中有小孩失踪，再次进入城中，向右走，刚准备下楼梯，米尔奇小姐出现。战胜她后，却

被推下楼梯，没想到是地牢，而且还关押着许多小孩。与左边的女孩交谈后，大家将守卫引进牢房中打败，然后再干掉一个**ロボ**团的干部。小孩回家，上梯后右走，遇见迷路的卡琳，一起出城，这时阿莉卡带着**セレクト**队员赶来，将城中的**ロボ**团捉了起来，乘船回家。



邻镇的**メダロポリス**道路通了，先到3区的卡琳家拜访(先按门铃)遇见科志走出来，再去科志家，得知卡琳好像去了学校，上行进入**はなぞ**学园，被一叫哈奇鲁(**ハチロウ**)的坏小子撞倒，在左边的楼梯处抓住他，战败后他逃走了。学园里不见卡琳的影子，出门再到4区的麦塔罗特社(**メダロットしゃ**)去，在右边实验室的奇拉拉(**キララ**)处得到身份卡(**なふだ**)这样左边的实验室便可通行，从研究员处得到迷你方向盘(**ミニハンドル**)和一组专用零件。装备这些零件后使用迷你方向盘就骑上摩托，不仅速度度快且不会遇敌，出门后遇见阿莉卡。

依奇向上走，见到一名**ロボ**团员偷餐厅东西，捉住他后发现是个小孩，他丢下**ロボロボ**服后哭着跑走，依奇好奇地换上衣服，正好餐厅老板带**セレクト**队赶来，依奇有口难辩，眼看要被抓住，突然飞来一神秘女子，自称是雷托德夫人(**レトルトレディ**)帮依奇解了围。

依奇来到1区的**メダロッタ-ズ**，又见到海贝雷克博士，与之进行战斗，打完后，**ロボ**团又来捣乱。下楼，从海贝雷克博士处得一枚徽章，再与大家对话收集情报，出门向上走遇见菊姬三人组带着流氓番长来报复。到**はなぞ**学园见到阿莉卡，阿莉卡进学园，依奇则到右边的房子调查，由桌上的相片看，那个无理小子哈奇鲁是这家的孩子，再调查左边货架上的机器人，出门，进入**はなぞ**学园右行，阿莉卡将守卫引开后上楼，见到卡琳，随后在教室门口见到一个小孩，说没有老师上课，到下面的园长室门口找到老师，返回教室，发生战斗。出学园后去1区的**セレクト**总部，这时学园传来紧急情况，赶去学园，见到已被**ロボ**团包围。科志赶来骗走守卫后一起进入，二楼的职员室从科志处得到教室钥匙，(A钥匙是救阿莉卡，B钥匙是救卡琳)救出女孩后得到大钥匙，可进入园长室，又见到哈奇鲁，左上的书柜中找到园长。园长说有密室，向右走进入密室，发现**ロボ**团，打败之后他们又全部逃走。

走出学园大家都没事，去哈奇鲁家，二楼遭到哈奇鲁伏击，突然地板裂开，哈奇鲁要掉下去了，依奇却拉起他，哈奇鲁被感动，决定以后

不干坏事。

与科志一起到卡琳家，她父亲对依奇感谢了一番。回镇到阿莉卡家，阿莉卡生气离开，到研究所见到博士正和雷托德先生商量着什么．见到依奇，雷托德先生急忙离去。依奇在娜爱处可得一组零件。

依奇到科志家得知最近有小孩失踪，再到**セレクト**队部都打听，得知阿莉卡似乎在车站，钻出一个**ロポ**团小孩，原来正是最近失踪的小孩，再回到**セレクト**总部，见刚才那小孩被母亲领走，临走时小孩说雕像很古怪，这时立即回车站，与海贝雷克博士发生战斗后，进入**雕像**下的暗道。

依奇换上**ロポ**团服，一路前行，入口处要暗号，出去打败一队**ロポ**团，得暗号后进入，进门后分别与在门右边和左边的**ロポ**团员对话，见到这些傻气的**ロポ**团员被一台电脑弄得狼狈不堪。此后向右走，发现**ロポ**团的干部西拉卡奥(**シラカオ**)正指挥一些无知小孩去作恶。上梯后右行，可找到一个小孩，到车站见到阿莉卡，后又见雷托德先生出现，准备解决此事，此时在左边又找到一个小孩，到**セレクト**总部见他们出动人员将城市封锁。

在2区左下方的大楼前，西拉卡奥抛弃走投无路的小孩们，独自坐机器飞起，在雷托德先生帮助下，依奇带着小孩们进入**はなぞ**学园，并从其中一个女孩手中得到下水道的钥匙(**マソホ－ルのカぎ**)。

到车站进入暗道，用钥匙打开水道井盖进入，一路前行来到**ロポ**团的集会所，他们在这准备选举干部。与其中一个人打一仗，正想出门，**ロポ**团的头目来到，依奇只好找个空位坐下，结果一番搞笑胡闹后，依奇战败所有对手，成为**ロポ**团的新干部。头目要依奇脱去**ロポ**服，想看看新干部的样子时露馅了。正在这时，**セレクト**队攻来，**ロポ**团全部离开，调查雕像，发现暗道，一路打败机器人，又发现一石像，调查后出现一条通道。进入后，在中间门里，遇见海贝雷克博士，得知这里有一个遗迹，他正是为遗迹中的浮游石而来。这时**ロポ**团也会再次出现，但他们却不与依奇开战，只是一路跟着依奇，最后都来到一魔法阵前，发生战斗后都被传送出去了。

依奇走出魔法阵，在上方看到一个机器人放在石台上，随后向下走被拦住，换上勇者服后进入阵中，**ロポ**团也被传送过来，见他们要动台上那个机器人，依奇上去阻止，不想都被传送到了1000年前。

1000年前的科代因(**コ－ダイン**)王国，大长老正在召唤勇者，结果依奇穿着勇者服从魔法阵中走出来，被大家拥为勇者，进入神殿中，在房间里吃饭，休息，而此时倒霉的**ロポ**团被传送到了海里。

休息好后走出神殿，大家都聚集在外面，要依奇去消灭海上的坏蛋，依奇从大家的话中感到坏蛋就是一起被传送来的**ロポ**团，正要去左边的海边，发现一个**ロポ**团员进屋，追去捉到他然后将之关进神殿旁的地牢中。向左到花园见到年龄幼小的女王——玛尔加利塔(**マルガリ－タ**)，此时又有一个**ロポ**团员闯来，捉住他。女王被大长老叫回去学习，回神殿，进入女王的房间，见她正在学习。出来与大长老谈话(坐在他对面)再进去时发现女王不见，在供奉机器人的石台下找到她，她又跑到海边去了。

来到海边，顺着浮箱先向左走，从**ロポ**团手中救出女王(一路上捉到许多**ロポ**团员)，然后向上走，尽头发现一个巨大的怪物，游进去后发现女王一直在寻找的机器人卡非(**カフエ**)，战斗后它飞走了。回镇后右行到花园，去右上角替女王找回卡非，回神殿，与众人告别回到现代，临走时女王给了依奇银项链(**ぎんのロケット**)(通关后才可使用)。又回到下水道中，往回走的路上碰见科志，他对依奇的经历好像一点都不相信，自己继续调查去了，出了下水道，和阿莉卡一起回家。

站在床边将脏衣服换下，下楼后听妈妈说有女孩约会，地点在车站。去阿莉卡家打听，她妈妈说阿莉卡已去了车站，还说阿莉卡是被依奇约去的，依奇感到奇怪，再到卡琳家，同样被告知卡琳被依奇约去了车站，依奇赶到车站，不见二人却见到科志。正在这时，一个巨大的飞碟出现，并传来海贝雷克博士的声音，原来他想征服世界，并声明阿莉卡和卡琳已在他手上。依奇焦急万分，却没有办法上飞碟，所以决定先回研究所向博士求教。

博士告知依奇只要利用风之翅(**かぜのつばさ**)就能飞上去，在娜爱处得到风之翅和一组专用零件，当然还有机体和徽章，装备专用零件后出门就可自动飞到飞碟上，从鸟手中得到柠檬(**レモソ**)随后来到一间工厂，这里正在生产一种奇怪的油(调查油瓶可得机体)右行来到广场，遇到许多鸟型机器人，首领沃卡(**ウオツオ**)还非常友好。继续右行到休息室，在一有电脑的房间，调查中间的书架可得柠檬电池(**レモソそんら**)与一身后有两桶油的鸟谈话后，再回去找沃卡，突然响起警

报，大部分鸟型机器人都飞出飞碟，沃卡叮嘱依奇不要再和鸟型机器人谈话，然后也飞走。此时鸟型机器人好像都发狂了一般，一谈话就会进行战斗，只有电脑房间的那个是正常，与之谈话后，得知好像是使用了工厂中生产的油造成的。打败上方堵门的机器人后进门，上楼梯(上方的门用柠檬电池可打开，通向入口处)一路打败敌人来到控制室，见到海贝雷克博士，还有被捉的阿莉卡和卡琳。打败博士，博士派出沃卡，再次战胜沃卡后，博士逃走。问候阿莉卡和卡琳后，与沃卡谈话。得知博士去了动力室，再次来到广场，走下方的门即到动力室，而科志也一同赶来，在动力室里，竟发现了科代因王国的浮游石，原来是从海贝雷克博士偷来的，经过战斗后，浮游石暴走，飞碟失控，海贝雷克博士也逃走了。

与科志商量决定分头行动，一个人去追博士，一个人去控制室，建议去追博士，(第一次回答"是")这样可多得一枚徽章。回到刚进飞碟的入口处，正要进入中间的大门，海贝雷克博士开着一架小型飞机出来准备逃走，追上将飞机打炸，博士气得暴跳如雷。这时，那些派出去的机器人飞回来，且已清醒过来，依奇告诉他们博士利用油来控制他们，他们将博士抓住，博士慌乱中掉下一枚徽章。

去操作室，与科志交谈后，站在操作台上一起努力将飞碟暂时稳住，但要安全降落还必须借助许多机器鸟帮助飞碟降落，右行准备回操作室，傻傻的**セレクト**队长带人来添乱，打败他后离去。

飞碟在大家的帮助下，终于安全着陆，出了飞船，神秘的雷托德先生再次出现，要依奇继续打败最终的敌人。

回家睡觉，第二天打开电视，新闻说海贝雷克博士和**ロボ**团的人越狱了！下楼，得到**メダロシッとぅ**寄来的招待券，出门，听阿莉卡妈妈说阿莉卡失踪了。刚准备到码头坐船被人叫住，说博士有请，来到博士房间，博士告诉依奇去**メダロッとぅ**已没有船了，建议依奇到麦塔罗特社(**メダロットしや**)去，到娜爱处又可得零件和徽章。

来到4区的麦塔罗特社，再次从那个研究员手中得到潜望镜(**せんぼうきょぅ**)和一组专用零件(可下水)。来到码头，打败**セレクト**队，下水游到**メダロシッとぅ**向上走到魔女城，在雷托德的帮助下进入城中，向右下楼，打败女导游米尔奇后救出小孩，随后向左走打败魔王，下楼梯，这里竟然是**ロボ**团的地下总部，依奇换上**ロボ**服装来到会议

室，听头目一通废话后，进入战斗认。之后头目再次逃走，去食堂又遇见雷托德夫人，她在饭里做了手脚，把那些**ロボ**团的人辣得直跳。一路前行，又见到菊姬三人组，她们决定与依奇联手，打败拦路者后，来到一间有电脑的房间，依华诺去摆弄发现需要密码，依奇得到对讲机(**トランシ－バ－**)，去隔壁房间找密码。



左边的房间有许多机器设备，分别调查右起第1、第5、第6、第4、第2、第3、然后再调查第7个，第一次选不(**いいえ**)，第二次选是(**はい**)，再调查左起第3个机器，选两次不，再选一次是，最后调查左起第1个，选不，即可得到密码，上面的门打开，打败西拉卡奥后他逃走了，并且锁住了门。调查书架发现通风口，进入后追到西拉卡奥得到钥匙码2(**キ－ワ－ト2**)。在外面的桌上得到钥匙码1，但想打开上方的门还要两个钥匙码。右边的门被依华诺打开后，打败敌干部得到钥匙码3，将钥匙码放到门上后，又出来一个敌人，战胜后得到钥匙码4，门打开。

下楼后，有许多箭头，其规律是：上：按箭头指向走，下：按箭头反向走，左：向箭头左方走，右：向箭头右方走。见到卡琳和科志，装备头部零件(**スリッパー－**)炸开门，再利用头部零件(**サラカラビ－ム**)炸开下面的门，不断追击头目萨克卡斯(**サケカ－ス**)。最后科志帮忙将他打走，进门后，遭伏击，科志再次帮忙。最后打败萨米拉(**サミラ**)继续前进，在水池边见到阿莉卡和萨克卡斯，战胜萨克卡斯后得到开关(**スイッチ**)再到池中帮阿莉卡找回徽章。

将开关安到传送带上，便可向右走，这里是**ロボ**团的研究所，意外地发现了麦塔罗特社的那名研究员，他竟然是**ロボ**团队的间谍，不过他又给了依奇一个零件，见到了雷托特先生，随后海贝雷克博士和雷托德先生也来到，海贝雷克博士派出了号称兽王的恐怖机器人——**ゴッドエンベラ－**。雷托德先生上阵，不敌，且被打去伪装，露出真面目，竟然是卖机器人给依奇的光，而雷托德夫人也露出真实身份，她就是给依奇身份卡的奇拉拉。这时兽王机器人已不可控制，连博士自己也被它所伤，依奇摆开架式，与其开战(此战有一定难度，敌人一开始能量槽处于全满，上来就发超杀，而且不能回避，所以最好给女机器人装备头部零件(**アピ－ルサウンド**)来封住敌人超杀。另外全部机器人要

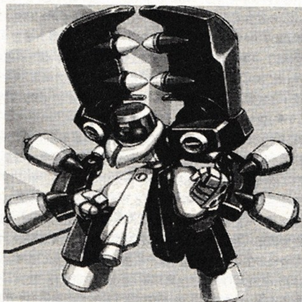
装备鱼形脚零件，提高回避率）艰难取胜后，它竟然复活一次，再打一次才能将它消灭！海贝雷克博士见败局已定竟去打开自爆装置，想与大家同归于尽，依奇赶快逃跑（研究台前可以与一台正在开发中的机器人战斗）。

原路返回到三人组那里，一起逃出去，而海贝雷克博士自爆不成还把自己弄得全身着火，最后被**セレクト**队狼狈地捉了出来，这样大家都安全无事，一切都结束了，回家吧。游戏到此也告一段落。

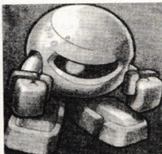
最终秘密

通关后可得到**メダロッタ－ズ**3楼参加收集零件的比赛。以下是获得全部隐藏零件的密码：

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
676585	686679	5755A9	5855A7	68556X	666595	57A699	586659
67A585	68A679	57A5A9	58X5A7	68X56X	66A596	576A99	58A659
676X85	686A79	575XA9	585XA7	685X6X	666A95	57AA99	586A59
67AX85	68AA79	57XXA9	58XXA7	68XX6X	66AX95	57AA99	58AA59



文／胡赋



铳钢战记

调色管家

KONAMI公司一般是很少推出RPG游戏的，不过一旦出手，水平也很高。喜欢轻松RPG的玩家不妨找来一玩。

GB　厂商：KONAMI　类型：RPG
发售日期：1999.10.21

开始菜单

- **ぼうけんをはじめる**——开始游戏
- **セーブデータのコピー**——复制进度
- **セーブデータをけす**——删除进度
- **つうしん：たいせん**——通信对战
- **つうしん：こうかん**——通信交换
- **オプション**——设备
  - **バトラーファイル**——图鉴
  - **キャラクターファイル**——人物介绍
  - **サウンドテスト**——音乐欣赏

状态菜单（按"START"键打开）

- **アイテム**——道具
  - **つかう**——使用　**すてる**丢弃——**そうび**装备
  - **とぐべつ**——重要道具
- **ウエポン**——必杀技
- **バレット**——武装战士管理
  - **セット**——战斗阵容变更　**データ%**—吸收率
- **いどう**——铁机兵能力使用
- **ステータス**——状态
  - **けいけんち**——经验值　**つぎのLVまで**——升级所需经验值
  - **パワ**——攻击力　**アーマ**——防御力　**スピード**——速度
  - AI——智能　**そうび**——装备　**ウエポン**——必杀技
- **セーブ**记录

战斗指令：

- **アタック**——普通攻击
- **ウエポン**——必杀技，消耗EP，需装备武器
- **アイテム**——道具
- **にげる**——逃跑

攻略流程

欣赏完精彩的开头动画，进入游戏，发现自己（**リュート**）正在森林之国的城堡（**サレーナこく**）外。走进城堡内的酒吧，正与观舞老人谈话间，一个失控的武装战士突然向城堡发动了攻击，人们都惊慌起来。见到情况危机，老人会将控制武装战士的装备**アクティゴガン**、**データバレット**和铁甲兵**タイタン**交给你，并让你去阻止进攻。有了这些东西就可以出城迎战了，这是第一场战斗，顺便熟悉一下操作好啦。取胜后，你会被两名士兵带入王宫，由于你的英勇表现王宫里的老人会拜托你去寻找失踪的**リアラ**公主，这样，你的冒险便正式开始了。

离开城堡，向南经过两座桥，来到山谷中的山洞（**かーごのもり**），打败把守洞口的**メット**后，你的助手，机器人**コペア**会来加入你，这样老人交给你的两个装备便都可以启动了，此后在战斗中就可用道具**きゅうしゅうだん**来吸收武装战士了。穿过山洞，在树林中找到一个秘密基地。在基地的主控室里发现了**リアラ**公主，**リュート**正要上前解救，没想到绑架公主的强盗**イーグ**从后门走了出来，没办法，为了解救公主，只有拼死一搏了。打败他后，与公主回到王宫，为报答救命之恩，公主会告诉你一些关于传说中的武装战士**ギガリツ**的情报，为了寻找**ギガリツ**，**リュート**又一次踏上了冒险的旅途。

出城后，向西来到沙漠**ゴダのサバク**（按"SELECT"键调出地图画面，用方向键选择），穿过狭长的山谷，走到两座金字塔前。在右侧的金字塔里仔细寻找，最终得到神殿石门的钥匙（**みつりんのカギ**）。回森林之国修整一下，便可去北方岛上的古堡（**ちょうじょうこく**）了。由左边的楼梯向上，沿通道来到**バトラーけんきゅうじょ**，进去后发现这里是一个宇宙人的基地，在地下室有一扇锁死的门，无法进入，没办法，先去别处转转吧。离开基地，在古堡中部发现了一个小镇（**ジパーニこく**），在里面可以打探到一些关于**ギガリツ**的情报，并在镇子中听到了一些关于**ガライ**的消息。离开小镇，再次来到刚才那个宇宙人基地，发现锁已打开了，出门后，看见自己正站在一艘宇宙飞船前。进入宇宙飞船，将各层的控制电脑摧毁后，在最下层左边的屋里找到密码，输入顶层的计算机后，便可进左边的门了，在里面可以找到很多道具。在最下层右边的屋内会遇到**ガーイ**，他见你正在寻找**ギガリツ**，非要试一下你的实力，取胜后，便可去南方的森林地区（**サヴェーヅランド**）了。

在森林中找到神殿（**りゅうのほこら**），刚要进去，又遇到了**メット**，二话没说，将其击败。用先前得到的钥匙打开石门，穿过层层阻碍来到神殿顶部，在此遇到了怪兽**ヒュウ**，将其打败后，取得了第一块能量宝石（**ギガストーン**）。走出神殿，来到了位于大陆东南方的小岛（**ブルーベールのうみ**），在岛中央的城镇（**みずのまち**）得知**ギガリツ**被放置在镇子西北角的堡垒里。于是，**リュート**迫不及待走进堡垒，首先在地下室找到大门钥匙（**さいだんのカギ**），打开左边通道的门，在里面找到牢门钥匙（**ろうやのカギ**），接着在右边的通道里一路过关斩将，将管理员**グラバ**从牢中救出，为了报答你，他会将监牢右边的密道打开。沿密道来到堡垒中央的大殿，打开宝箱却不见**ギガリツ**，突然后面杀出一个人，向你发动了攻击。打败她后，她会作一下自我介绍，原来她是**ギガリツ**的守护者，在不久之前，**ギガリツ**已被强盗**イーグ**强走了。在谈话间，刚才那个管理员也赶了过来，他会将第二块能量宝石送给你。

离开堡垒，在城中修整一番后，走出城镇。真是冤家路窄，在镇外遇到了正遇上逃走的大盗**イーグ**，又免不了一场激战，取胜后，正欲将其生擒，没想到海盗**スタン**将他救走了。怎么能放过他们，（此时应吸收铁机兵**ジュットタートル**，在有"B"字标志处，选择状态菜单中的**いどう**便可在海中行驶了）**リュート**跟着追到了海上，在南面海上发现了一艘海盗船（**かいぞくせん**），在船舱中找到海盗**スタン**。见到**リュート**，他竟然拿出**ギガリツ**，在此危急时刻，**ウエル**及时赶到，将**ギガリツ**打了出去。打败海盗后，发现**ギガリツ**失控飞离了船舱，**リュート**本欲将其制服，但终因实力不济，只好眼睁睁看着它离开了小岛。

为了追踪**ギガリツ**，向来行进来到**ワイルドヒル**山，在这里可以吸收到具有飞行能力的铁机兵，如此一来便可以在空中飞行了。在山顶的**ジュエルシテイ**城右上方的洞穴里可以找到先前遇到的太空船内的计算机密码，这样就可以打开太空船顶层右边的那扇门了，但里面只有一些道具。回到**ジュエルシテイ**城，在右上方的山洞里拿到**メロディストーン**后，乘铁机兵飞到北方山上左数第四根石柱下，由洞口进入，在途中打败**メット**后，来到空中。向南飞行，在**ロンド**家用**メロディストーン**换到**リズムステック**后，去西南方的圣柱，按上、下、左、右的顺序依次打开四根圣柱的开关，圣柱西北方的空中神殿就会显形，需在 30 秒内（真实时间）找到神殿。从中取得**スタージュエル**后，便可去北方的**ブラッドキャニオン**山谷。

在山谷中发现了**はしきょのまち**镇，进去后，看见的是一片凄凉的景像，从城中的幽灵处得到一些情报后，沿道路向北来到**ゴーストキャッスル**古堡。在古堡内的正殿可以找到幽灵（**キングのタマシイ**），十分艰难地打败它后，它会将一些关于**ギガンツ**的消息告诉你，并会给你第三块能量宝石，之后，便消失在空气中了。离开山谷，向北行进，到达北方的**スノーランド**岛。在岛上的**ホワイトタウン**村得知，只有用铁机兵**アンフイホース**才可穿过北方的冰地，还等什么，赶快吸收吧！有了它，便可向北穿过冰地，抵达冰雪之塔（**やみのきゅうでん**）。在塔中，依次找到三把钥匙（**ユキのカギ、こおりのカギ、フブキのカギ**），打开冰门，顺楼梯向上来到塔顶，打败**ガライ**后，他会驾驶**ギガンツ**逃走。匆忙之中，他将能量宝石丢在了塔中。得到第 4 块能量宝石后，终于可以去位于**ちかていこく**岩洞里的魔宫了（**ダロアじよう**），打败把守魔宫的**ルゴル**后，机器人**ヴィー**会来告诉你能量宝石的秘密：只要集齐 5 块，就可以进入太空中的宇宙基地。

听到这里，リュート从ルゴル留下的宝箱中拿出第5块能量宝石，随着一道闪光，リュート被传送到了太空中的宇宙基地。在中心控制室里，会再次遇见守护员ウエル，为了检验你的实力，她向你发出了最终挑战，比就比，谁怕谁呀！一番惊天动地的决战后，ウエル会十分满意地将ガン・キーユ送给你，接下来便是激动人心的通关动画了。

全部PASS后，发现自己又回到了森林之国，此时仍可继续进行游戏，目的依旧是收集五块能量宝石。与四位不同的BOSS作战后，就可以与传说中的武装战士ギガンツ进行最终角逐了…… 文/董硕

技巧追加资料

1. 在森林之国的城堡中有一个标有"BH"的房子，在里面可以对自己的武装战争进行调整，其功能类似于《口袋妖怪》里的"PC"屋。

2. 在战斗中可以用道具きゅうしゅうだん吸收敌方的武装战士，当吸收率达100%时，就可以合成出所吸收的武装战士。如按特定的比例混合，将有可能合成出十分稀少的武装战士。

3. 在通关后，将会得到ガン・キーユ，用它可以打开标有"1"字的门，以后每打败一位BOSS，就可以得到一把类似的钥匙，分别可以打开标有"2"、"3"、"4"的门。

4. 游戏中的武装战士主要分为五种类型，在图鉴中的排列顺序依次是铁甲兵（てつこうてい）、铁机兵（てつきてい）、兽战士（じゅうせんし）、幻兽士（けんじゅうし）、魔兽士（まじゅうし）。其中适应不同地形的铁机兵可使用其特殊能力通过平时无法通过的地方，到达新地点；而魔兽士是各种武装战士中最强的一种，但只有在通关后才有可能在特定场合吸收到。

5. 机体装备合适的武器便可使用其独特的必杀技，具体各机体属性资料可在BH的主电脑查看。达LV15级时必杀技会升级，威力和EP消耗值翻倍。

6. 战斗所得经验值分配原则是：单个出战得全部，多个出战平均分；凡随行未出战可获1/4，凡储在BH中的可得1/10。这样的确方使机体进行合体和进化，但不战而获的LV UP所提升的能力会低得让人难以接受，使机体整体实力大打折扣。因此凡你想启用的新机体最好用战斗来培训，至少要渡过轻易LV UP的前8级。

5. 铁机移动能力附表，需在适当场景使用。 文/黄小宇、江海涛

机体名	相应地点
スカイキャンサー	空中（くうちゅう）
ライナーディック	铁轨（せんろ）
アイアンクラブ	沼泽（ぬまち）
ジエットタートル	海面（かいじょう）
デープシャーク	海底（かいてい）
マグマキャトル	地底（ちてい）
アンフィホース	雪地（ひょうげん）

SA・GA

魔界塔士

日后在次世代上大红大紫的名作浪漫沙加的第一作在GB上登场就给当时的人们了非常大冲击。

GB　厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日期:1989.2.23

沙加系列的处女作，多角色、高自由度的冒险由此展开

传说在世界的中心有一座塔，它能够通向天堂……

许多人都向往着天堂中的生活。于是，他们不断地向这座充满神秘色彩的高塔发起挑战……

现在，又有一个勇敢的人开始了登塔的旅程。

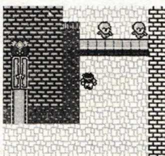
第一章　英雄的装备

游戏开始时在旅店旁边处找齐三位同伴。欲向上攀登，可是门被封住了，一开始就不顺利。在旅店内一个穿礼服的神秘人物提供线索：有一个叫Gen－Bu的怪兽守护着打开这扇门的"钥匙"，它在英雄雕像附近。于是，南下来到英雄村，这个村因村中的英雄雕像而得名。在村中打听到以前在雕像上的三件宝物：帝皇之剑、帝皇之盾、帝皇之盔，现在这三件宝物被三个国王所掌握。帝皇之盾就在小镇附近的城堡中，先去那儿看看，可是城堡内的武士把我赶了出来。东北方向还有一座城堡，里面的国王一脸忧伤的样子，原来他深爱的女友不知什么原因没了消息，国王承诺如果帮他的忙，可以答应我的任何要求。虽然帮别人追女孩子我并不情愿，但为了得到国王的帝皇之盔豁出去了。南下，经过几座小桥，来到一处村落，找到了那位"漂亮"的姑娘。原来，一个叫Bandit的怪兽强迫姑娘答应它的求婚，否则村子就会被毁。岂有此理，在西南方的山洞中找到了它（洞中一些游走的怪兽，如果接触就会进入战斗），消灭之。这样姑娘及村子都得救了。来到国王处，按约定我得到了帝皇之盔。得到消息，听说帝皇之剑在西南方的一个国王那里，而且他十分险恶，想从它手里得到东西并不容易。城堡不难找到，城内有许多卫士（同样接触会进入战斗），来到二层见到了国王。"除非你打倒我，否则休想得到帝皇之剑！"像这样蛮不讲理的家伙，就得教训教训他。得到帝皇之剑后，就剩下帝皇之盾没到手了。再次

来到英雄小镇旁的城堡内，径直来到国王处，没想到他身边的随从竟杀害了他，并且携带帝皇之盾逃之夭夭，随之追去，竟想，用钱来收买我，真让我恶心，愤怒之下杀死了他。三件宝物集齐了，把它们装备给英雄雕像，得到水晶球——玄，则要离开，Gen－Bu 出现，一场战斗再所难免了。胜利后，回到魔界塔，对着那扇被封住的门使用道具栏里 Sphere 内的水晶球——玄。门果然解除封印，真正的冒险才刚刚开始。

第二章　水世界

连续上了几层之后，又遇到一个门，告之被封住，要用蓝水晶才行。在另一门旁遇到了神秘人，他只夸奖我说老练了许多。在塔的东南处有一个小镇，调查到这一层是由许多小岛组成的世界，大部分岛靠海底隧道相连接，如果要去更远一些的岛就要乘坐一种叫做“浮游石”的能在水上浮游的工具了，但大部分被别人占用了，只有一个地方能找到闲置的浮游石。经过几个曲折的通道，继续前进。向东北航行，来到一个大岛上的村庄，买到比较高级的装备，并得到情报：南边还有一个小岛，岛上住着 Ryu－o，他就是现在独霸海下的 Sen－Ryu 的兄弟，如果要去海底就得得到空气种子，有了它就可以在水下呼吸了。

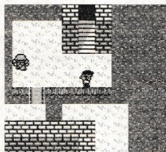


南下在小岛上找到了 Ryu－o，他告诉我，南边还有一个岛，岛上长满了棕榈树，但只有正中间的那棵才长有空气种子。果然对着树调查得到了 AIRSEED。这下可以通过西边的旋涡到深海去了（在东边的小镇可以休整一下）。

在南面的地道里有很多条支路让你选，走右边数第三个。出了地道，东南方就是 Sei－Ryu 的宫殿了，在一层上边屋内得到 BLUEKEY。在二层最上面的门里有三件宝物，最下面的门是第三层入口。在第四层，屋内满是水晶球。调查坐标为（7，7）的水晶球，得到 REDORB 后 Sei－Ryu 出现。再次回到 Ryu－o 居住的小岛，他提出要 3 个 Long snord，3 个 Goldhelms 和 4 个 Potins，天啊！我们一共才能拿 8 个道具，其实只要道具栏里有奋斗之剑 Battle sword，与 Ryu－o 交谈，这就会给你 BLUEORB。使用它就会得到水晶球——青。回到魔界塔，打开被封住的门，开始上面一层的冒险。

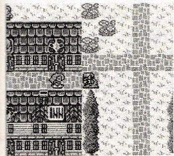
第三章　天空界

坚持不懈的攀登，来到第三个世界——天空界。在从魔界塔出来前又遇到了那个神秘的人，他说这儿的统治者有一个亲卫队，如果要想见到他，当一名亲卫队员是个捷径。这个提示很重要呀，事情有头绪了。出了魔界塔在旁边的村子里稍作休息，来到标有 PUB 的屋子里，里面全是亲卫队的队员，他们很霸道的叫我滚出去，岂有此理，少说废话谁怕谁呀！……战后，他们想让我也加入，我正求之不得。统治者叫 Byak－ko，他拥有打开通往上层世界大门的水晶球，他说只要我把一个叫 Jeahn 的人带来就可以得到酬劳，但却没有提供任何线索。好吧，驾驶着飞艇四处寻找，在东北角有一块小云彩，其实是一个小村子，里面的装备还不错。再往西飞行，一块大云上有一个被树环抱的小房子，里面三个队员正在围攻一个女孩，英雄救美义不容辞。女孩说她的妹妹被抓到空中城堡里去了，并求我救救她。回到 Byak－ko 所住的空中城堡（在魔界塔西面）。在一间屋子里得到 WHITKEY，用它打开最顶层的房间找到了妹妹 Mileilleo，刚要带她去见 Jeann，Byak－ko 出现了，他已经知道我打败了 Gen－Bu 和 Sei－Ryu，对他构成了威胁。结果我被打入了地牢。打开牢门在最右面牢门处得到 REVENGE，打到几个狱卒后得到 JAILKEY，打开身后的门，驾驶着屋内最右面的飞船离开了地牢。想飞回小房子看看 Jeann 怎么样子，却看见 Byak－ko 的空中城堡在那里，我有一种不祥的预感。果然小屋内空无一人，到城堡里找 Byak－ko 也没有。想再回小屋看看没有线索却落入了陷井，中了 Byak－ko 的计。看来一切事情要在这里做一个了结了，Byak－ko 杀死了 Jeann，这燃起了我的怒火冲了上去，打败他得到了水晶球——白。于是，以悲剧的结局结束了这个世界的冒险。打起精神，前进！



第四章　大都市

费了好大劲终于走出了塔。这层的世界好像被原子弹炸过一样，满目狼藉，到处是废墟。如果在地面上走动只会遇到 Su－Zaku，它像火凤凰一样，大部分武器打不到它，少数武器对它伤害也不大，不能硬拼，只好逃命。整个城市被恐怖气氛所笼罩，幸好该市有地铁。刚进入地铁通道，一个女孩叫我跟她走，还没搞清怎么回事，带路的女孩被三个怪兽截住，英雄救美再次上演。原来她是想把我带到这里唯一幸存的村镇去，在西边的一个地铁出口终于找到了这个镇子，在小镇的酒馆里想喝几杯，服务生却对我出言不逊，刚要和一个小伙子打起来，那个女孩出现并制止了我们。经过交谈，得知只要用一种装置把 Su－Zaku 从天上打下来，武器对它的打击就会有效多了，又得知东北方有个客栈，在那儿附近还有个图书馆。So－cho 还送给我摩托，行动方便多了。在客栈上方的密室



里找到了机械师，但他要求用 Rom 换 BOARD。没办法去图书馆看看吧，经过查询在图书馆东十四步、北十五步的地方有个隐密的基地，来到此处，果然别有洞天，在一间屋内找到了 ROM，拿着它到客栈换回了 BOARD，回到小镇，与 So－Cho 约定明天一起去找 Su－Zaku。第二天一起来到了地铁通道里的原子工厂，为了让我继续战斗 So－Cho 献出了宝贵生命，最后来到一处泥潭，终于找到了 ERASE99，并打败了机器人 MACHINE。回到镇子里，看到的是一幅尸横遍野的悲惨景象，又不见了 So－Cho 的妹妹 Sayaku。决定去镇子北面的大楼里去看看。在大楼地下的地铁车站上了一辆列车，走到尽头，找到了 Su－Zahu，正是它挟持了 Sayaku，使用 ERASE99，打落 SuZaku，这下可以公平的交手了。……战后，在 So－Chi 的墓前从 Sayaka 那里得了最后一个水晶球——朱，Sayaka 发誓要成为哥哥那样的人。

塔顶的游戏

继续向塔顶走，这次，没怎么费劲就来到了 Boss ASHURA 的面前，（注意：不要径直走过去，否则会掉到下层，从左边走）打败它并非易事。想再向上走却掉了下来，又回到了第一层。发现以前帮助、相救过的人都聚集在这里，神秘人也来了。（道具店里的武器全部换了，非常的昂贵，但大多数不太好用）重新装备一番后再次登塔，这次四颗水晶球都用上才打开了门，塔内状况与以前完全不同，过去打败过的 BOSS 一一复活，并以Ⅱ代的身份出现，打败他们后来到最后一层（注意：来到这一层就再也回不去了）。本层非常空荡，在正北方见到了神秘人，原来正是这个叫 Greator 的人设下了这个登塔可以到天堂的骗局，视人类为玩物，不能放过他，要让他为那些受苦难的人付出代价……。战斗结束了，原来这是一场骗局，今后路在何方呢？

攻略提示

1. 日版秘技在此统统不管用，攻略流程相同。

2. 此作 3 种角色：人、超人、怪兽。其强弱不一，超人最强，怪兽次之，人类最弱（倒也符和事实）。每个角色有八档物品，人类八档全可装备，但有些武器用不了，超人可装备四挡，另四挡是魔法，怪兽八挡全都不可装备。

3. Position 是目前所在的层数，Maximum 是到过的最高层数。

4. 重要道具如浮游石、飞艇、摩托等可无限次取得使用。

5. 在第二十层有一个大花园在左边有一个茅屋，与屋内人交谈可得到 XCLBR 50。在打 ASHURA 之前在一间书屋内可得到 N · BOMB，用它可打掉 BOSS 500 多点 HP。

文/祝大鹏

SA · GA 2

秘宝传说

浪漫沙加的第二作在前作发售一年后再次登场 GB，在各个方面都有所提高，虽然是 GB 初期游戏但制作水平也非常高了。真不愧是 SQUARE 呀。

GB　厂商：SQUARE　类型：RPG　发售日期：1990.12.14

身为主人公，通常是很不幸的，在睡眼朦胧之际，父亲交给他一面**せいれいのかがみ**（勤奋之镜，很奇怪的名字）后就失踪了，精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧（那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目）。

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴，去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到（其实也就是些干粮**ポーション**什么的）刚要离开村子，老学究**せんせい**赶来，看来是不放心主角们，要护送一程。在村北的山洞里有不少宝箱，而出口处则有首领把守着，不过不堪一击。

离开山洞，老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方，可以在那儿的客栈休息一下，当然得有钱才行。进到城内，可以找到行踪不明的父亲，可没说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿（**イシスのしんでん**）的情报，以及关于古代遗迹（**こだいいせき**）的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯（**カイ**）在不久以后会成为伙伴之一，但现在他只提供些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置（岩石以东 3，南 4），另外在此可免费恢复体力（但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能回复）穿过神殿南边的关口就可以找到传音中的岩山，在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有 4 层，宝箱当然不少，但继续深入后发现已有人捷足先登，带走了一些秘宝，不过可以放心的是这儿没有首领。回去见神官凯，邀他加入冒险行列，再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱（**てんのはしら**）及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书，不过价格贵了点，还有要让机器人配备火箭拳。

阿修拉基地共 5 层，在第 5 层有守护秘宝的首领，攻击力强，HP 却不高，仍可应付自如。除掉首领后，基地也崩溃了，通往天之柱的路已畅通无阻，而凯也该回去了。

通过天之柱进入下一世界：沙漠。沙漠之町（**さばくのまち**）位于天之柱南不远处。町内仍会遇上敌人，所以先到客栈休息一下，再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂，是个不错的情报站，但要注意，不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之塔的路该怎么走。塔位于町南，但由于沙漠地带景色荒凉单调，只能用仙人掌来指引道路，另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町，町内烟沙弥漫，视线不佳。在町内还得知一

个叫蒙面人被阿修逮捕的事，如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内，在5层处就关押着，打倒木头人就可以救出他，（自然火魔法会是木头人的弱点）。为了报恩，**ふくめん**加入冒险行列。在6层会得到他的武装。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处，很意外地得知他居然是四大神之一（阿修拉，阿波罗，维纳斯，奥丁），要对付他，魔法攻击是行不通的，但如果全体人员HP超过100倒还有胜算。之后**ふくめん**离去，同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

第3世界似乎是巨人的世界，因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人（?）的城镇**きよじんのまろ**，不可思议。此处的关键是向町内的巨人商店老板了解情况，不过必须得从后门进入，紧接着去酒吧找一个叫琼尼（**ジョニー**）的。而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大，攀登不易，但不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道，入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物，但只有两座能进入。先去左下角那间，从门旁的小洞钻入，找到宝物后去另一座。要找的缩小器（**ちいさくなーれ**）就在架子上，可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻赶回第一世界的伊西斯神殿，与凯交谈后主角们的身体立刻缩小，并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃肠部取得所藏秘宝后再赶往脑部。一切都是把守此处的首领**マクロファージ**在作怪，绝不能留情，解决了它凯也恢复了健康。

下一世界是阿波罗的世界，此处要去的地方达6个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜爱阿波罗，但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下，会被告知一些暗藏天机的线索：水中之火，山之风等。神殿以东是**リンのきち**，镇上有一个叫林（**リン**）的女孩，她的遭遇似乎与主角相类。林的家在镇北，家中只有一位卧病在床的母亲，林为母外出找药未归，去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口，而从南方入口进入，在地下4层可找到迷路的林（**リン**），打倒出口处的首领机械人便可回村了。林的父亲也回来了，他竟然就是主角的父亲，莫非……

根据阿波罗的另一个暗示找到港町（**リンのまち南**），打听到海底火山的情报后即刻动身前往，其正确位置是离镇后一直往南。在海底火山内要小心熔岩，这些是会削减HP的，所以要及时回复：4层的泉水可作为回复点使用，善加利用。而要进入光之洞所必须的"真诚之眼（**しんじつのめ**）"就在此。

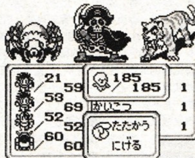
拿到真诚之眼后就可前往光之洞，由于拥有此物，就不至被那耀眼的光迷惑而迷失方向。洞内有隐藏道路，留心一下。由于没有首领，相信攻下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子，听村民的口气，此处有一个秘密的基地，而在酒吧奏响**ゆうしやのテーマ**就会出现隐藏的道路通往该基地。试验一下，果不其然，却被其成员误以为敌人入侵而关入大牢，幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后，正要休息一下，突然警报拉响，敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面，整个村子已完全被毁了。敌人还留下一人看守天之柱，正好问问他。降服他后得知去向，立刻动身前往。通过天之柱找到

了那个自称**ボス**的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去与他同归于尽救回了林。一阵能量波动后**ボス**复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。

这次到了维纳斯的世界。征得**ビーナス**及神殿外**オゾヒア**同意，可以出城了。出城门往北有一小村，村里有个叫**アントニー**的，直觉告诉主角有一些事会发生在他身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往**ビーナス**神殿，再次拜见**ビーナス**后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只寄居蟹后得到一把钥匙，这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回**ビーナス**城，与**オゾヒア**交谈中得知城外东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现**アントニー**一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直到出口处，正要打开中间那口宝箱时，**アントニー**现身，并强行夺走秘宝。

追！追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到了，跑得这么慢还敢当贼。莫名其妙地与**ビーナス**动上了手，要当心她的**ほのお**攻击，另外她高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。



下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得"赛龙"项目的胜利，赶快去挑一条中意的龙吧（当然价格越高的，跑得也越快）。千万别轻视这个比赛，途中会遇上不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

看起来像是到了江户时代，共有5座建筑物。**えと**城中的桥上聚集了一群武士，似非善类。上前询问，一言不合即大打出手，幸好一个叫**おたま**的女子前来解围。**おたま**就住在城东的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回**えと**城，与武器店掌柜**おやじ**见个面（绕过柜台交谈）后来到城东南的港町。顺便问一下**でんばろ**就可以直接上船去了。在船底舱撞见**おたま**村中的老师**ローニン**与**おたま**在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句带上**おたま**去见大名，大名府位于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被**おたま**带回家中，随后**でんぱち**也赶到，但已身负重伤。他让主角去找武器店老板**おやじ**，不料扑了个空。在店内发现间地下室下去瞧瞧。不料此举令得主角们在无意中听到了**えちごや**和**しようぐん**的密谋。正想听个究竟，已被他们发现，**えちごや**害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到**おたま**村，留下**おたま**照顾**でんぱち**，由**ローニン**出马帮助消灭元凶**しょうぐん**。

不出意外，在其城堡中轻易打倒他后，しようぐん唤醒おおごしよ，在屋顶与其展开一场惊天动地的决斗。（顺便提一句，调查屋顶上的鲤鱼状雕塑即与之战斗，有什么作用就不知道了）

打倒了おおごしよ，即可前往下一世界。除了一个山洞いじわるなダンジョフ以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝てんしのつばさ，作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到グングニルのヤリ，攻击力极强，建议配给机器人，这样可以使用任意次。出口处的妖精会问你是否要出洞，真是废话。

终于到达了天界。其中オーディン神殿连接了两块云层，而要通过只有打倒奥丁神，不过此后再也休想复活了。到了天界另一半，找到东北方的梯子，继续前进。

又见到了アポロン，这次他再也不提供任何帮助，相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出，秘宝却被一抢而空，同时也见到了从前的朋友カイ，おたま等，还有……父亲！在与父亲的交谈中得知秘宝并不是只有76件，还有一件就在这个世界的某处，前面不远处就是さいごのまち，买装备，睡个好觉，去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂，最深处有一台デスマシーン机械守护着最后的秘宝めがみのしんぞう。拿到手以后回到与阿波罗见面的地方，进入天之柱，一直来到阿波罗面前。阿波罗很强大，要战胜他实属不易。但主角们已经历了那么多次惊心动魄的战斗，不会就此放弃的。先不必急着攻击，等待几个回合后（为避免浪费，可选择逃跑指令）他变身成战斗模式，可以发起进攻了。仔细分配任务，耐心与其打消耗战，胜利属于我们。战斗进入尾声，阿波罗已被打得狼狈不堪，"但顽固的敌人"却想与主角们同归于尽，幸父亲发觉，上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了，父亲也倒下。此时めがみ复活，并告知只有摧毁这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲，与めがみ一起去完成这最后的任务。找到防御系统后，发现有两套，于是与めがみ各自对付一套，轻松地就完成了任务（以魔法攻击将极其有效），告别めがみ，乘上左边的"电梯"回到与阿波罗战斗之处，此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方，这次父亲再也不会离去，永远在一起了！

游戏中应注意的地方

1. 既然名为《秘宝传说》，游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备，不用实在可惜。

2. 主角们种族共有：人类、超人、机器人、怪物四大类，成长方式各不相同。

怪物：吃肉成长，肉块可在战斗后得到。

人类：不断地战斗。

机器：完全依靠武器装备。而可装备数量有限，注意合理配置

超人：战斗后随机产生，但更依靠武器装备（例如攻击力低，但装备武器后实际战斗效果不低）。



SA · GA 3

时空的霸者

在 GB 上的最后一款浪漫沙加，与第一作时隔两年，整体已经趋于成熟，所以游戏性自然更强，真是不可不玩的游戏。

GB	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日期：1991.12.13	

行走中：	战斗中：	飞船上：
アイテム——道具	たたかう——战斗	はつしん——驾驶
まほう——魔法	にげる——逃跑	エンジン——引擎
のうりよく——特技	おまかせ——自动	ワープ——时间机器
ステータス——状态	ぶき——攻击	ぶき——飞船武器
そうび——装备	のうりよく——特技	オプション——其它设备（包括复原器）
おまかせ——自动	まほう——魔法	
セーブ——存档	アイテム——道具	
	かわす——放弃	
	まもる——防御	

天空、大地、海洋是我们驰骋的热土！

为4位主角取完名字后，便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕，却不料不问青红皂白，一上手即与敌人干上了。胜利后，发出原来是电脑模拟出的假想敌人，怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿，交谈后来到飞船舱内，不过现在还无法开动，只好离开。先在村子周围打几杖，等到 level up 到5级左右（安全第一），就可以去大陆北方的塔了。至塔顶，得到一个魔法ムオン，给任一人装备上，然后离开塔，在野外使用ムオン魔法，便会从天而降一座浮岛，可控制它载着主角们去别的大陆。

一直往南飞，可看见又一座塔，但不让进去。在塔西北方（即神殿西面）找到一个山洞，进去后发现原来是一个村庄。来到下方的屋内，与中央那人交谈，得到一个飞船装备。回神殿，却发现路口为一怪物所阻，打败它后进入神殿，在进飞船前，第5人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后，发现时间机器能开动了，可以去かこワープ，不容置疑，出发吧。

走出神殿，在东边的森林与一老人交谈后，他离去。用ムオン魔法往南飞，到一个山洞，在打败一女子后，成为同伴。继续深入，见到敌头目后，与之战斗（使用第5人的雷系魔法攻击相当有效）。若战胜，则可得到一件飞船用的武器，回飞船（在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝，装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边暗室，可见到一架机器，屏幕显示的那

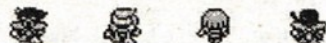
个角色会在站上去后恢复原形）。

回飞船后，却发现被自动带到山洞村庄内的屋内，与中央那人交谈可得到**サモン**魔法。再次返回飞船，回原时代，去山洞村庄，与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下（同时得到**とうのかぎ**），但现在还不能去，先去一趟原先不让进的塔（村东南面）。来到塔顶，战胜头目后得到一把钥匙（**カオスのかぎ**）。随后来到海边，面对海使用魔法**サモン**，于是主角们被一气泡包围，来到海上（用A键切换"海面"或"海底"，B键上岸）。潜入海底，来到那个城堡处，找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门，经一路厮杀，来到头目处。与之战斗并取得胜利，可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

回飞船，乘时间机器出发去**みらいワープ**。出得神殿，往南至一塔，而后往西，来到一处小岛，上岸后发现是一块墓地。调查第2排左起第3块墓碑，它居然移开了，出现了一条石阶，于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台前的一人对话后，出村来到北方的一座现代化城市（周围布满了雷达）。在同样有星号标记的屋内与人交谈，第5人加入，并得到了**ロケットベルト**。在屋内的宝箱里还可得到一个秘宝**カプセルホテル**（装备在飞船上为睡床，可作为免费的客栈使用）。去城北的海底小屋内，得到了**つうしんき**。回神殿处，至上方桥的尽头处使用道具**ロケットベルト**，于是登上巨大的移动岛，来到一处云雾笼罩的山上。

在附近镇内更新装备后，向北方的地底宫殿出发，在这里找到了重要道具**リモコン**。而后沿山路来到一处山峰，进入山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物，于是众人追上去痛打一顿，却一不小心掉下楼去，只有第5人幸免，只见他独自一人，找出墙上的隐藏门，来到魔王**ミロク**处并与之战斗。众人赶紧追上楼去，找出隐形门，来到**ミロク**处，发现**ディオール**已被打倒。众人热血沸腾，冲上前去，奋力打倒了**ミロク**，得到时间机器配件一个。离开此地后，使用道具**つうしんき**后，地上的神殿倒塌，飞船终于摆脱束缚，现出真面目。再使用**リモコン**招来飞船回到了地上，来到都市。博士将**ディオール**修理（原来是机器人，白为他担心了）好之后，来到飞船上，开动时间机器，去**じくうワープ**。突然飞船发生故障，下飞船，跟着**ディオール**来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知，在这个世界是不能使用**ムオン**和**サモン**魔法的。过桥后，来到一个村庄，发现这儿除了**エイタール**和几个木乃伊，其他村民都似乎中了定身术无法动弹了，也无法





说话。与**エイタール**交谈后，来到屋左的菜园内，越过一处损坏的栅栏，到尽头调查那棵树，得到了**またたび**。来到村北方的洞窟内使用该道具，推开阻路的木乃伊，来到头目处，打败它后众人得到**ろうやのかぎ**。

进入右上角的大门，与**ネメシス**交谈后，她加入。再回到南面的村庄，发现村民们已恢复如常，回东边的村子，坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界，在里面除找到了**メーザーほう**外，还遇上了头目**ベリアル**。胜利后去北方的镇，与**シャルル**交谈，而后来到西南方的宫殿，发现有一头龙挡住了去路，在打倒它以后，仍是不肯让路。这时，幸好刚才在山上救的那人赶来带走了龙，众人才得以进入。途中可得到**まもののむくろ**，其后遇到的几个机关，只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都破除后，宫殿旁的水域内的水全排干了，可以通行了。乘上飞船，正要往北飞，却被一阵旋风卷入风眼，飞船坠毁。众人侥幸生还，发现原来是条巨大的沙蚯在作怪。干掉它后，没了飞船，只有先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船，同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器**ステルスバリア**（装备上可不遇敌）。此时已可不受水的限制，只不过还不能越过山，此后要去的是风之眼右方的山洞，交谈几次后，道具商、魔法商加入。此地右方海上有一岛屿，在岛上的村内可收武器商人，并得到圣剑**エクスカリバー**。而后去海上的云之国，与国王交谈可得到通行证（**つうこうてがた**）及飞船武器**タキオンほう**。与国王前的那人交谈，防具商加入，至此飞船内可谓一应俱全了。

来到海上一座小岛（占地4格）。进入岛上的村子，将通行证交给守卫，第5人离开，**ディオール**再次加入。进入异次元入口，来到异次元空间，西南方的蘑菇丛中有许多道具，包括重要道具**まがたま**。进入附近山洞，发现是一片沼泽（会不断减血，注意回复）。先别急找出口，此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色卵形入口，进入后发现是个秘密宫殿，在此可找到**メビウスほう**及**せいみるオイル**。找到出口，来到一处村庄，但无论哪个村民，一交谈即开战。其实只要使用第5人魔法**メタモル**，将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后，往西至两座并排的塔，在塔内拿到了**かがみ**。继续往西，至桥处与守桥怪物交谈，骗过他后上桥，离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后，得到了**つるぎ**。而后去村东南方的山洞，见到头目**ボルボック**，此时**ディオール**出现，破坏了机器，众人则与头目战斗。胜利后得到**ひこうエンジン**（最强马力的引擎），而后**ボラージェ**加入，这时又能登上飞船了。回飞船，若手头有**ムラマサ**，可与武器商交换得到**まさ**







むね(剑)。打几战之后再去见武器商，他会用**つるぎ**、**かがみ**及**まがたま**造出一把剑**くさなぎのけん**，至此三把最强的剑全部到齐。至于剩下一人的武器可用**ソロモンソード**代替，威力也很强，而防具商则会把**ちょうごうきん**打造成**イージス**。

乘飞船至左下角(异次元出口下方)一个群山包围的山界(所以得乘飞船去)，来到山顶一个类似回复点的机关处，踩动机关，于是飞船前来，众人赶紧逃到水底。飞船将山峰轰开，出现一条水路，找到一个扶梯上得岸来，来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关，通过踩动可改变隔壁房间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下，正好落在一楼水池中的台上。进入其上的旋涡内，继续前进，途中打败了**テイール**后，便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**(哪儿见过?)，与之战斗，此时他不会攻击，放手攻击即可。随后**ラクナ**出现，将**ソール**吸入体内，这才是真正的大魔王，能否打赢看你的水平了(在与**ラクナ**的战斗中，当它少了一定的HP后，飞船赶来援助，而后它还会变一次身)，之后就是大结局了。

RPG的乐趣尽在其中!"时空霸者"的要点与秘技!

本游戏共有5大种族:人类、怪物、半人兽、超人机器，当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件，可变成各个状态。值得注意的是，吃零件时千万看仔细，一旦吃错会变成机器，HP只剩下可怜的一点点，MP更为0，死路一条。

迅速增长攻击力、HP:此技且不需刻意练级。先令某一人吃下零件，变成超人系**サイボーグ**，而后去购买现代武器(有弹药限制，用一次少一发的那种)。每次只买一发，装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后再买，再装备(会发现原先增长的HP、攻击力还保留着)。再用掉，如此可迅速增长，且增长幅度随武器优劣而有大小不同，从最初的**かえんビン**(燃炸弹)、中期的**さいるいガス**、直至异次元世界可买到的究极武器**かくぼくだん**(核武器)。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是:HP绝不止999，攻击力也不止99，只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右;攻击力么，装上最强的剑，打大魔王，一击2200点左右，会心一击更有4500点!

好用的武器:**パイルドライバ**，25000元一件，超人系适用。随攻击力增加而增强威力，可用至最后的异次元，最强状态时一击1300点左右。

关于宝物:在游戏中，可找到许多以**いし**结尾的道具，别丢掉，有大用。在后期，飞船内的商店处，可用来交换强力的装备，甚至通过两两不同组合，炼出强力的魔法来。

关于魔法:本游戏中，主角们的魔法并非通过练级学得，而得去魔法屋购买，或根据剧情得到，必备的为以下:**クアル**，回复HP，1级;**クアルラ**，回复HP，3级;**クアルガ**，回复HP，5级;**テレポ**，次元魔法，用于从迷宫中脱出;**エスナ**，解除一切异常状态;**ヒーラー**，全员回复HP。

片给Z高达，Z高达出村后，走到(9，7)处，见到路牌上指示着"**カサレソア**"村的方向，但却被一条河流隔着过不去，使用"V"卡片，在河上搭起了一座桥。进村与村民谈话后，走到(9，10)处，发现原来挡住去路的那棵树不见了，使用"时间停止"，沿水路到达(9，12)处一个秘密山洞(在此之前最好先准备两个"火把")，在山洞中得到("电灯"卡片。"电灯"卡片的作用与"火把"一样，只是使用次数不限)

走出山洞后，回到"**カサレソア**"村，与村民交谈后得知小丑和神秘高达绑架了一名村民并且躲藏在"**ダラナダおうこく**"村下方的山洞内。村民把"G"卡片交给高达，并请求Z高达把那名村民救回来，Z高达义不容辞地答应了，在"**ダラナダおうこく**"村右下角下水，到达(12，8)使用"G"卡片，山洞大门打开了，在洞内搜索一番，最后找到了小丑和神秘高达。Z高达一见到神秘高达，立即向他进攻，神秘高达想不到Z高达攻击力竟会突飞猛进，于是先闪。Z高达刚要追上去，却被小丑阻拦。"简直是欠揍"，Z高达几下手脚就把小丑K得毫无还手之力，"救人要紧!"Z高达退出来，走去右边的密室，再向上行一格，把右上角的石块推开压住机关，这时人质自由了。Z高达赶紧去追赶神秘高达，穿过山洞，Z高达到了一个名为"**ルナツーちほう**"的地方。去到(9，2)处，用"流星锤"把正上方的两块石块打碎，刚进入去，只见漫天风沙，"哇!沙尘暴又来了。"马上装备"防风衣"，穿过风沙地带，到达(1，12)的山洞，进入洞内与神秘高达进行最终决战。神秘高达非常厉害，绝招数不胜数，要充分利用周围走运的补充物品，最好能取得"定钟"。战胜神秘高达后，小镇恢复了原来的和平宁静，而游戏亦到此结束。

要　　点

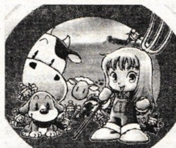
1. 得到充足的金钱后，到"抽卡机"处抽卡，每次要耗费20GP，抽出来的卡片各有不同的作用。如有用的，可以留下，无用的，可到村子的"卡片交换屋"进行卡片交换。选择要交换的卡片，再选择自己觉得无用或不需要的卡片，只要交换卡片的GP总值大于要交换的卡片的GP总值就可以了。

2. 在"卡片交换屋"中，有几种卡片是较为有用的，一种是价值100CP的卡片，它能使Z高达在一定时间内无敌;第二种是"定钟"，价值30CP，它能使敌人无法动弹，但我们的攻击对敌人亦无效。第三种是价值80CP的"雷管"卡片，它能使画面的敌人全灭，但头目除外，第四种是火把，在没有"电灯"卡片之前，它是要必备的。第五种是价值50CP的"飞翼"卡片，它能使Z高达返回附近的村庄休息。(价值200CP的"补血卡"亦非常有用)

3. 关于"地图"卡，在原野上使用时显示的是镇子地图，而在山洞内使用时，则显示山洞的地图。

4. 在游戏后期，在(7，8)处的下方有棵树，其实Z高达可以穿过那棵树而进入一条秘道，穿过秘道后与那里的一名高达谈话，可以使Z高达的攻击力大增。

文/江忠能　陈剑锋



牧场物语 GB

以模拟农家生活的育成游戏一直是许多玩家梦寐以求的游戏类型。这款登场 GB 的"牧场物语"更是将育成游戏的诸多要素发挥得淋漓尽致，令人欲罢不能。

GB 厂商:VICTOR 类型:SLG 发售日期:1995.6.30

为了继承爷爷的意愿，继承家族的牧场

操作篇

A 键:动作、对话、确定
B 键:奔跑、跳跃、取消
SELECT 键:显示状态，按两下为选单:
呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换
START 键:换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主，先用锄头整出地来，然后买来种子撒上，每天浇水(在水池边可以将壶灌满)，长成后就可以收获了。种子的播撒范围为 3×3 格，如果都撒满，出苗后中间一棵会浇不到，为避免浪费，最好在边上少整一格，作成一个凹型，站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出荷箱，每天下午四点会有人来收，钱第二天汇到帐上。在这之后就别往里扔了，会烂掉，第二天再收吧。需要注意的几点是:不同季节的作物各不相同，如果撒的不是本季节的种子，就不会出苗;作物必须每天浇水，雨雪天可以免浇，但当天撒的种必须浇一次水;除夏天的作物之外，收获后必须重新撒种。另外，在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地，牧草无须浇水，可以开成 3×3 的地，最好连成一大片，便于收割。由于冬天不会长牧草，所以请注意储备，如果一时不够，可以先用饲料喂食。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料箱，左下角为出荷箱(牛屋同)，左上方为食槽，右下方为孵化箱。每天喂食的话(投入食槽)，大鸡(**ニワトリ**)就会下蛋，蛋可以扔进出荷箱，也可以扔进孵化箱孵化，3 天后孵出小鸡(**ひよこ**)，小鸡 7 天后长成大鸡。如果忘了喂食的话，大鸡会 3 天不下蛋，小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽，别搞错。牛的生长分为三个阶段:小牛(**こうし**)，中牛(**なかうし**)，大牛(**おおうし**)，刚买来时是中牛。大牛可以产奶(用挤奶器)，产奶量分为小中大(S.M.L)三个档，由"爱情度"决定。如果对大牛使用**うしのたね**，可以使其怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21 日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁(用**ブラシ**)，和它们交谈(空手靠近按 A)，带它们去散步(推出门即可)。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重;如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉(安葬费 2000G);如果不和她们交谈，散步的话，就无法提高"爱情度"。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍(2500G)。这样不仅可以骑马溜达，而且它还是个流动出荷箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵(**コロボックル**)，确定工作进度(**ゆっくり**慢/**はやい**快)，然后关机就行。每 24 小时只能委托一回(现实时间)，进度由友好度决定，也可能失败(本人认为失败居多)。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。

小镇篇

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是:
★**动物屋(どうぶつや)**:买卖鸡牛，卖饲料等等。
★**食堂(しょくどう)**:卖食物(前两种是现吃的)。
★**道具屋(どうぐや)**:卖道具，会不断研究出新道具。
★**教会(きょうかい)**:祈祷和算命。
★**木匠屋(だいく)**:卖资材，并且承接家居装璜工作。
★**酒吧(さかば)**:卖酒和饮料。
★**种子屋(はなや)**:可以卖作物种子和牧草种子。

注:除了酒吧是 PM 5:00－AM 0:00 营业之外，其余均是 AM 8:00－PM 5:00 营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值:

牛的头数、鸡的头数、牧场面积(指用栅栏围起来的面积)、总出荷量(指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、乳酪、黄油等等)、自宅的规模、牛的最高"爱情度"、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到**ばくじょうマスター**的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

家计簿篇

自宅的桌面上放着一本家计薄:
うし 牛　分别为名字、成长阶段、状态、产奶量
ニワトリ 鸡　分别为成长阶段、状态
たべもの 食物

すべてとじる 退出

通信篇

联机后打电话即可，可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件，为使各位玩家玩得明白，下面作一些介绍：

★郊游：春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游，选**はい**即可。那天晚上记得喂食浇水，别玩过了头。

★暴风雨：夏天发生，电视上会有预报，当天什么也不能干。

★地震：夏天发生，有强烈震感，地震当天去小精灵那儿会发生救助小精灵的事件，请用锤子。

★买鸡蛋：一般为秋天发生，当鸡蛋出荷量达到一定量时，会有人来买鸡蛋，并发生找钱的事，请选**はい**。

★新道具的通知：当作物出荷量达到一定量时，道具屋主人会来通知新道具的开发进程，7天后道具屋会有撒水器(**スプリンクラー**)卖。

★送酒：秋天，酒吧主人会送新酒来给主人公品尝，第二年春天会来问好不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん：冬天发生，在牧草数目显示牌上。

★拜年：第二年以后每年春月一日发生。

★寻找妮娜(ニーナ)：二年春发生，在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了，下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具：

★药箱：防止牛生病，有效期一个月。

★黄油机：将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳酪机：将牛奶扔进去可制成乳酪。

★钓竿：在小精灵的后方洞中可钓鱼。

★鹤嘴锄(ツルハシ)：在小精灵的左方洞中可以开山前进，从而得到……

★超级镰刀：如果与小精灵的友好度达到一定程度，他就会向你借用镰刀。之后，委托他帮助你工作 12 小时之后，他会还你一把超级镰刀。

★超级锄头：同上，有效时间为 24 小时。

★超级斧子：地震过后，带上斧子到小精灵的后方洞中最上方使用，斧子会掉进水里，这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子，回答否(**いいえ**)，她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子：第一次装修了房子之后，木匠就会送你超级锤子。

最后忠告：牧场生活应以轻松休闲为主，切忌穷凶极恶，急功近利，有违本游戏的宗旨。

文/白锡春

炸弹人历险记 GB

炸弹人也是在 FC 时代就红透半边天的名作。这次 GB 版本是 ARPG 类型，不过由于是 ARPG，所以在游戏中依然能将敌人炸的很惨。

GB　厂商：HUDSON　类型：ARPG

发售日期：1997.11.23

Hi，地球上的广大 GB 迷好！我是来自"澎叭星球"的一名宇宙警长，名叫"澎叭曼"(翻译成地球上的语言就是为"炸弹人"的意思)。最近，我在执行一项特殊的使命，内容是捉拿一批宇宙罪犯，并将这 52 名宇宙怪物从宇宙各地用我专用的"澎叭宇宙穿梭机"集中关押到"澎叭星球"去。

当我美滋滋地驾驶着穿梭机，看了一眼那些被关押的罪犯时，心里不禁想到回去以后我的职位、收入、还有爱情……

"什么？那是什么？"我突然发现在后方有四个正体不明的发光体直冲而来。还未等我反应过来，我的飞船就在一声巨响中分解了，坠向了一颗星球(反应这么慢，还是宇宙警长吧)。轰的一下，我失去了知觉，也不知过了多久，我苏醒过来，发现自己没什么事，但是罪犯全逃跑了。我走出残存的飞船环视四周，原来这是一个名叫"和平镇"的地方。但是在镇子的外面，由于怪物的作怪，充满了危险。对，为了恢复"和平镇"往日的和平；为了伸张正义，惩治罪犯；为了我能回到"澎叭星球"，我以"澎叭曼"爷爷的名义发誓，抓回那 52 名罪犯，找回 4 个飞船引擎！

我先去镇中的图书馆转一转(D5)，里面有 6 排书架，分别介绍武器、装备的用法。有了这些常识，我向镇右边出发了。刚开始时，我只有一种炸弹作为武器，另外只有一种道具——笛子。无论在哪里，只要使用笛子，我就能回到镇中。(嘿，别忘了飞船旁木牌边的胖胖兔子处可以 Save。)

我从镇子左上边的草原区域开始"工作"——收服那些罪犯(怪物)，然后转战右上的森林区域，此后是右下方水塘区域，最后是镇左下的沙漠区域。没过几小时(写错了吧?是几十天吧!)，我就将所有 52 名罪犯全部捉回来了。当然也找到了能够令飞船重返太空的 4 枚引擎。

此时我回到"和平镇"，我的飞船又可以开动了。按下飞船的"**たびたつぞ**(起程)"键，飞船又升入了太空……(嘿，事情还没完呢！)

接下来便是与最终 BOSS **カオス**的决战，而后才是最终的结局。

炸弹专家的爆破心得



话题 1:本游戏无论从画面、道具、还是迷宫内的机关设定都酷似任天堂的GB名作"塞尔达传说"。喜欢A·RPG的玩家这次可以爽爽地炸一回了，体验一下eary版的"塞尔达传说"。

话题 2:游戏中的炸弹与真实情况有很大差距,请勿在生活中模仿!

话题 3:当四个区域的BOSS都抓到后,就可以乘飞船回家了。但这样是无法真正结束游戏的，所以一定要将全部52名怪物全部俘获，而后挑战最终BOSS**カオス**。

话题 4:游戏初期时，某些区域的怪物无法收服，但这并不影响游戏的进程。待进入游戏中后期,"圆圈炸弹"或"飞速炸弹"入手后,就什么都不怕了。

话题 5:本文中"F—8"等表示座标数据,设定为:从左到右1→8,从上到下A→H。

话题 6:游戏中,在每个座标点都能得到物品。如果你在某处没有任何发现的话,就一定要仔细寻找。例如戴上眼镜,或是用铲子把地挖一遍。

话题 7:本文中"?"的区域为笔者未能解决的地方,望GB同好或某位炸弹专家来信点明。

话题 8:此类游戏的最大卖点就是各种谜题和BOSS的消灭方法。下文特提供以下4则战BOSS的提示:

★战**ウォーターコマンダー**:因其可发出水珠,使自己的炸弹无效,所以只要穿上跑步鞋躲避它发出的炸弹即可,看着它被自己的炸弹炸死。

★战**エレキコマンダー**:穿上快速鞋,画圈似的躲避它的攻击,同时向它扔炸弹就能将其搞定。

★战**ハリーケーンコマンダー**:穿上快速鞋躲避其攻击，同时用飞速炸弹或圆圈炸弹还击。

★战**バーニングコマンダー**:装备上翅膀和金盔甲，使自己一直浮于空中,同时抓住机会一次设置两枚圆圈炸弹,耐心地与敌人周旋。

ぶき(武器)作用

1. **ノーマルボム(普通炸弹)**:爆炸成十字型,无特殊效果产生。对一般地面的人有效。对空中敌人、水中敌人无效。

2. **アイスボム(冰冻炸弹)**:爆炸成功后，对敌人产生暂时的冰冻效果。提示:对某处的喷火敌人有特效。

3. **ポイスンボム(毒性炸弹)**:爆炸成功后,使敌人行动变缓慢、迟钝。

4. **せっかちボム(急速炸弹)**:爆炸时间短,小心别炸了自己。

5. **のんびりボム(慢速炸弹)**:爆炸时间长。提示:与其他炸弹配合使用,可解决F8迷宫内的一个机关(同时炸中四个开关)。

6. **ボヨヨンボム(蹦跳炸弹)**:将其投出去的话,打中障碍物会跳过去。

7. **ためボム(蓄爆炸弹)**:使用后再将其举起的话,可将炸弹威力最大蓄至第5阶段。

8. **ドクロボム(骷髅炸弹)**:爆炸后产生**いろん**(异议)的效果。

9. **じらいボム(地雷)**:敌人一踩上就爆炸。配合"翅膀"使用对付如F1处的蛇效果明显。小心别自己踩上了!

10. **サークルボム(圆圈炸弹)**:爆炸成圆圈状,对空中敌人特别有效。提示:B4处的树形怪物可用此类炸弹解决。

11. **ホーミングボム(追身炸弹)**:对这种炸弹踢或投掷的话，会产生追敌爆炸的效果。

12. **スピードボム(飞速炸弹)**:比一般炸弹轻，可以飞速地向远处投去。爆炸成圆圈状,在未得到"圆圈炸弹"前可用其解决不少问题。

13. **アクアボム(水雷)**:唯一能在水中使用的炸弹。

14. **ラジコンボム(大集合炸弹)**:集3张交易卡而成的炸弹。效果不明。

15. **ライトボム(右旋炸弹)**:投掷或踢时,炸弹会朝右方转弯。

16. **レフトボム(左旋炸弹)**:投掷或踢时,炸弹会向左转弯。

17. **ヨーヨー(溜溜球)**:投出的溜溜球碰撞设置的炸弹,可使炸弹移动。

18. **!?(舞蹈)**:在四个炸弹人塑像前使用,会使宝物出现。(C2,A7,E8,E1)

19. **スコップ(铲子)**:可用之铲地面找回复1个生命的迷你血块。有时也会挖到意想不到的宝物。

20. **シールド(盾牌)**:可用来防卫迷宫内及敌人射来箭。不过得注意方向。不是很实用。

21. **パンチ(拳击手套)**:可以使敌人被揍晕,也可使设置的炸弹炸飞掉。

22. **ウイング(翅膀)**:可以在一定时间内使自己飞起来,飞行时无敌。提示:某些区域非得用之。将之配合(9)、(10)使用,即使BOSS都轻松摆平。

23. **ジャンプシューズ(跳跃鞋)**:上下台阶，跳跃1个间距时有用。(22)未到手之前,很管用。

24. **ダシュシューズ(跑步鞋)**:加快行动速度。效果与装备中的"高速鞋"相同。

25. **パワーグローブ(强力手套)**:有了它,可举行任何炸弹。再按一下即可投掷。提示:在对付F4处的怪物时,必须用到此武器。

26. **ハンマー(锤子)**:用其可消灭B5处的怪物。也可打桩子。

27. **リモコン(爆炸控制器)**:与炸弹配合使用,可制成遥控炸弹。

28. **タックルベルト(腰带)**:也将敌撞晕,也可在迷宫内撞开关。

そうび(装备)

1. **シルバーアーマー(银盔甲)**:穿上这种甲衣，可使受到的攻击减半。是初期的常用防具。

2. **ゴールドアーマー(金盔甲)**:穿上这种甲衣,可使受到的攻击成为

1/4。是中后期及打各区域 BOSS 的理想防具。

3. ミラクルアーマー(奇迹盔甲):令"冰炸弹"、"毒炸弹"、"骷髅炸弹"对自己无效。

4. テレポアーマー(传送盔甲):当主角受到攻击时,自己会在本处画面的某处出现,这样可去一些非常之地。提示:如 A1 的宝箱、水塘、瀑布处。

5. てつゲタ(铁屐):可使自己体重加重,对解决迷宫内的某些机关有用。但行动会很慢。

6. スピードシューズ(快速鞋):加快行动速度。

7. ハイスピードシューズ(高速鞋):行动速度达到最高,与跑步鞋等效。

8. キックシューズ(踢蹴之鞋):穿上此鞋踢炸弹就像踢足球一样!

9. ミラクルシューズ(奇迹之鞋):穿上这种鞋,走钉板也不怕。

10. めがね(眼镜):可找到 4 个隐藏的宝箱。(A1,D8,E3)

11. プッシュブレスレット(推物腕):可推动岩石阵,找到出路。

12. さんそボンベ(氧气瓶):可以去井下及深水区寻宝。

13. ヘルメット(头盔):可以自由地穿行在落石阵。

14. ランプ(提灯):在某一处的迷宫内找到路。

15. フルファイヤー(最大火力):爆炸效果达到最大。

16. レザーアーマー(激光盔甲):最终 BOSS カオス的攻击减半。

敌人黑名单(合计 52 人)

そうげんゾーン	4. モグモグ	9. スカルヘッド
(草原区域)	5. カジュウ	10. プーヤン
1. バロム	6. カメーストーン	11. パピードラゴン
2. ブロル	7. バドー	12. ラジボンジュニア
3. クリン	8. ヤドール	13. ハリケーンコマンダー
4. フニャ	9. マッドフラワー	さばくゾーン
5. ペギー	10. デビルアント	(沙漠区域)
6. バクロン	11. モスキラー	1. ピグミン
7. パース	12. プルプルーン	2. スネッキー
8. オニール	13. ニレキコマンダー	3. クリスタルデーモン
9. グレイン	みずへゾーン	4. ウサピョン
10. イノッシー	(水塘区域)	5. ビックリー
11. アーチャ	1. ピノキオン	6.?
12. トレント	2. アイスモン	7. フライボール
13. ウルーターコマンダー	3. マタンゴ	8. ティンクベアー
しんりんゾーン	4. シーバルーン	9. ウォーキンハット
(森林区域)	5. デスパイダー	10. スパーキー
1. メカメガドン	6. ジュル	11. ファニー
2. シツコイン	7. ガゴイル	12. エイテイ
3. サンデイ	8. カニバブラー	13. バーニングコマンダー

文/方新



幸存少年

孤岛的冒险着

在海难中被冲到孤岛上的少年，为了生存而在这块新的土地上奋斗，从题材上看就很有新意，而实际游戏时也是相当不错的。

GB | 厂商:KONAMI | 类型:AVG | 发售日期:1999.6.17

游戏中，玩家要操纵一个在海难中幸存下来的少年，在一座孤岛上谋求生存,并设法脱出。而在脱出之后,可以产生 8 种结局,这里介绍的是第 8 种结局出现方法,这也是笔者认为最完美的一种结局。

要在岛上生存首先要注意自己的各项数值,当你站立不动或按 Start 键调出菜单时,分别会有 4 项关键数值显示在屏幕下方或右边:

★ライフ:生命值,即 HP,减到零就 Game Over。

★F(まんぷくど):满腹度,会随时间推移慢慢减少,吃东西可以回复。减到零就会开始损生命值。

★W(すいぶん):水分,减少速度稍高于满腹度,通过喝水可以回复。减到零就会开始损生命值。

★T(ひろうど):疲劳度。走路,钓鱼等行为都会令这数值提升,所以增长速度最快,一达到 100 就开始减生命值。休息或睡觉都能令其减少。

此外,还有一些常用的日文需要记住:

★とる:拿取,把物品放入背包。

★たべる:吃掉。

★そのまま:取消。

★そうび:装备物品(仅限于可以被装备的物品)。

★はずす:御下已装备的物品。

★つかう:使用物品。

★すてる:丢弃物品。

★あずける:把背包里的物品放进储物箱。只有在屋子里才有此功能。

★やく:烧、烤。用来把生肉烤熟或引燃火把等。

★のむ:喝水。

★くむ:取水,把水壶灌满。

★もちだす:把储物箱的物品放进背包。

按下 START 键可以打开菜单,而在野外的菜单功能要比在屋子里的时候少。

★アイテム:物品。在野外最多的只能带 12 件物品,而屋子里的储物箱则可以分别存放装备物品、食品、一般使用物品三类物品,每类都能放 22 件。

★ごうせい:合成。分别选两样物品后会被问是否合成,如果不同意则

可以再选一样物品进行三项合成。

★**マップ**:地图。只能显示出已经到过的地区以及目前在哪个区域。

★**ちゅうだん**:中断。可以记录下游戏状态,在提取进度的画面中选**ちゅうだんしたところから**能读回,但只要断电就会消除。

★**やすむ**:休息。在屋子或野宿所里才会出现的选项,又分为**すこし**、**たくさん**两项,前者休息时间短,后者较长,对疲劳度有不同程度的回复。

★**ねる**:睡觉。可以最大限度回复疲劳度,一睡就会渡过一天。

★**セーブ**:存储进度。

最后要提醒大家的是,请准备一本《鲁宾逊漂流记》作参考书(开玩笑的)。

孤岛生存指南(完美结局)

海难发生之后,小男孩**コウ**被冲到一座孤岛之上,一只小猴子对他似乎很感兴趣,但在**コウ**苏醒的时候就逃进了树林。

在沙滩中部的一个沙包内埋着**コウ**的背包,调查一下就可以发现,里面有小刀、收音机(**ラジオ**)和火柴(**マッチ**)把小刀(**ナイフ**)装备上,这样按B键可以作出攻击动作,即能杀死动物又能割掉野草。在沙滩右侧的草丛后面有只水壶(**すいとう**),装满水之后可以喝三次。

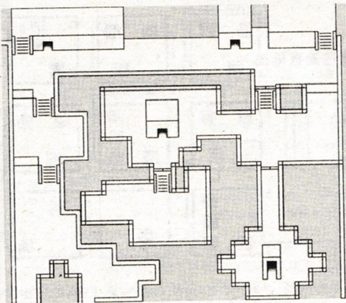
コウ拾起地上的木棍(**きのぼう**),然后割掉左边堵路的草丛,进入北边的树林。一上来就能找到木板(**きのかわ**),把木棍和木板合成得到钻木取火工具(**ひつけどうぐ**)。对着空地使用这件物品可以点起一堆火,如果手头有刚猎到的动物鲜肉(**にく**),就能在火上烤成熟肉(**やきにく**),而鲜肉是不能直接吃的,而且容易腐烂成烂肉(**くさったにく**),烂肉虽然能吃,可是会减生命值(注意,凡是食物名字前面有**くさった**的就是已经腐烂了)。

前进不久,**コウ**发现了一间木屋,休息一夜之后,便以这里为根据地,开始了对孤岛的探索。

次日,**コウ**割掉北边堵路的草丛,再向东来到河边,对着河水调查可以喝水或把水灌入水壶(以后见到河流或水池都可以补充水分,但注意不要喝颜色发暗的脏水,否则会损生命值)。向东南方走就来到另一片沙滩,这里可以找到弹性木棍(**しなるき**)和渔钩(**テグス**),二者合成即得到渔杆(**つりざお**),对着有鱼跃出水面的河段使用有可能钓上鱼来,但概率较小,而且容易钓到小鱼。此处另有一棵大树,树下的小洞就是野宿所,以后在其他地方还会见到这种树洞,如果来不及回小屋睡觉,野宿所也是个过夜的地方。但最好先点上个火堆再睡觉,以免野兽的袭击。

穿过沙滩向东再向北,来到沼泽地带,但到了这里就无法再深入了,只有地上的大木棍(**おおきい　ぼう**)需要带走。

从小屋出发向西北方走,有一处路口被大岩石堵上了。用大木棍撬开岩石,向西走不久进入另一处森林。那只小猴突然冒出来夺走了**コウ**的背



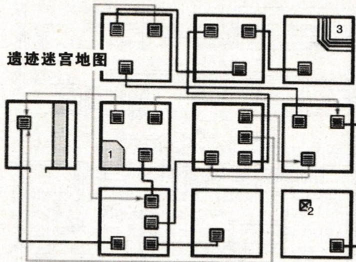
包,并跑入森林。这里是个简单的循环迷宫,按照上、右、下、左的顺序走就会到达一小片野生的果园,小猴也会还回背包。在返回的路上,**コウ**从那棵大松树上取得了松脂(**じゅえき**),它可以与木棒合成为火把(**たいまつ**)。

走出迷宫森林后再向北,钻进一处洞穴,然后先点起一堆火,然后对着水堆使用火把就能将其引燃,从而使得视野变大,也得以穿过洞穴。出洞之后向东走再钻进另一个洞口,在最深处找到铁片(**くつへん**),并与木棍合成为斧子(**おの**),然后装备上斧子砍开洞口外面东边的灌木,对着地上的黑点调查便会取得一节电池(**ぐんち**)。

接着再向北走,前面的洞里躺着一具骷髅,显然是前车之鉴。调查它两次就会得到一本日记,里面记录着架设陷井的方法:首先要找到绳子(**ツタ**),然后对着动物的足迹使用(注意不要站在足迹上用)即可。过一段时间再去看,多半会捕到些动物。

出洞之后向西走,再折向北,用斧子砍掉堵路的灌木,最后取得一块菱形宝石(**ひしがたのほうせき**)。

需要注意的是这一地区有不少猛兽出没,例如野猪、狮子、豹子、熊、狼等,这类动物带有攻击倾向,一但被发现(头上冒出叹号),它们会主动进攻,如果用小刀去对付它们,多半会升天了,即使侥幸活命,也必然元气大伤。最好先用绳子和弹性木棍合成弓(**ゆみ**),再用木棍、羽毛(**とりのはね**)、尖石(**とがったいし**)进行三项合成作出箭(**や**),在带有箭的情况下装备弓可以射箭,这样能大幅提高攻击力,而且能在猛兽靠近之前就将其变



成肉块儿。

回到小屋里，把电池与收音机组合，再睡上一觉，次日清晨，收音机中就会传来海滩救援组织的通告：对幸存者的搜索工作已经结束！**コウ**决定自制木筏求生。

回到最初上岛时的沙滩，已经有一大段木头出现在这里，于是它就成了木筏的主体，但要造出木筏还需要木料（**ざいもく**）、绳子和钉子（**クギ**）。木料必须用斧子伐木取得，而且只有小屋南边和西边不远的地方长有这种比较特别的树；钉子则能从散布在沙滩的碎木板上找到。只要带着这些东西调查那段大木头，就会自动组合上去。

忽然有一日风雨大作，眼看着小屋被掀去了房顶，还把小猴子压在木板下。于是**コウ**用大木棒撬起木板堆救出小猴，从此小猴就成了**コウ**的伙伴。而修屋顶的方法与造木筏类似，以那个木板堆为主体，再加上周围的木板（**いた**）、一片大树叶（**おおきい　はっぱ**）和钉子，最后去河边捡块大石头（**おおきい　いし**），对木板堆使用即可。修完屋子再到沙滩上，对大木头用大石头，就会自动造出木筏。

别急着走，应该多作些准备。把那些由合成得来的物品放回小屋（有的不能拿出背包就算了），再多找些食品，肉一定要在上木筏前烤好，然后就能出发了（上木筏前可以选择是否带小猴走）。

不幸的是，小小木筏经不起风浪，**コウ**落水后又被冲到一个岛上。从沙滩处向南再向东，在路口处找到了星形宝石（**ほし　がたのほうせき**），如果上木筏的时候没带小猴，则它会在这里登场，并给主角一个椰子（**おおきいきのみ**）。再向东走，居然走进了一所船坞，停在这里的大船被七条锁链锁着，驾驶室则起到了小屋的作用，当**コウ**把那块菱形宝石放入对应的凹穴时，那连着船体的铁链就解开了，看来这种宝石相当于钥匙。

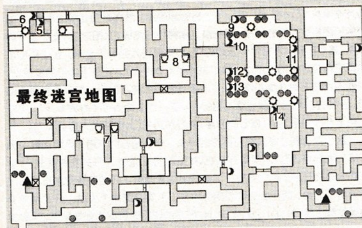
从船坞东南角的出口进入森林，注意用小刀割掉野草，找一根大木棒，然后向西南方走，来到沼泽地带，撬开西边的岩石令通道出现，走进去居然回到了原来那道瀑布前，想不到一场风浪把**コウ**从岛南端吹到了岛北端。

回小屋整理一下装备，接着再四处走走，发现环境已有了一些变化。在迷宫森林的入口附近出现一堆烧过的树枝，调查之后**コウ**觉得还有其他人在岛上。向北走来到那个多洞穴的地区，在野宿所旁边出现了通往北方的路口。前进不久就是一个温泉，泡一泡有助于减轻疲劳。由此向东直到悬崖边，在枯树枝上发现了圆形宝石（**まるいほうせき**），谁知一不小心让它落进下面瀑布中，被条大鱼吞下肚去。

コウ回到瀑布边，用渔杆钓起一条大鱼便能取到宝石（请一定要有耐心，本人曾连钓了4个昼夜，疲劳长到100，满腹降到零，这才感动上天赐了条大鱼）。然后找到瀑布旁边山体上的裂缝，射上一箭令岩石滚出一条路来，然后再撬开两块岩石，就能到达瀑布后面的洞口了。进洞前除了要带大木棒，还需一根绳子，因为洞中有处地方要用绳子架起索桥才能通过。过了索桥再往东南方向走，撬开岩石，就能找到一把钥匙（**しんでんのカギ**）。随后折回向东北方走，在一处断开的地方用大木棒架成桥便可通过。

出洞以后就能去沼泽地带，把名字是（**カサカサなくさ**）的野菜对鳄鱼使用，它们就会被麻翻成为桥（但自己先要吃一次这种野菜，并被麻痹）。向东走直到海边，这里有块石碑，对着它使用水壶（壶里必须有水），便会发现上面刻的地图，而海边还有一尊少了只宝石眼的石像。

回到沼泽地带，先向南再往东，利用荷叶作船可以往来于几块陆地之间，同时不断撬走岩石，在小猴的帮助下拿到一片荷叶（**ハスのハ**）。在中间



的某块陆地上使用荷叶（走到那里时**コウ**会说话），乘上它便可取得正方形宝石（**しかくいほうせき**）。同时，沼泽中的水流走了许多，那个原来闪光的地方已露出水面，从而能够轻易地取得铁块（**くつの　かたまり**），它与木棍合成就是把锤子（**トンカチ**）。

备好食物、水，从沼泽地带东南角进入沙漠，在东南方距入口不太远的地方有个闪光点，调查它即得到项链（**ペンダント**）。而在东南方较远的地方有三尊石像，左右两尊分别面向西和东，中间的面向南，用锤子敲开中间的，宝石眼（**ほうせきのめ**）也到手了。

对海边那尊缺眼睛的石像使用宝石眼，海水应声分开，闪出一条小路，道往放着三角形宝石（**さんかくのほうせき**）的台座。

コウ在返回船坞的路上发现了晕倒在地的**ナミ**，并将她抱进驾驶室，然后找来一种叫作（**ボコボコレたきのこ**）的蘑菇，烧熟之后喂她吃下（也是先要自己吃一次，确认它可以回复生命值），而**ナミ**终于醒了过来，并把自己找到的椭圆形宝石交给**コウ**。

从这时开始要不断地各种物品送给**ナミ**（对她使用即可），首先是项链，其次是各种食物（有毒副作用的除外），还有那些乱七八糟的东西，比如木棍、棒球（用木棍与小石头**いし**合成）、扫把（用木棍与稻草**かれくさ**合成），跳绳（两根木棍加一条绳子）、面具（羽毛与木板合成）、鞭子（绳子与木棍合成）、毽球（用绳子与羽毛合成）、简易项链（羽毛与小石头合成）、演奏石（用两块小石头合成）。直到每送她一样物品，她头顶上就冒出个心形标志。

喂足了**ナミ**，再把宝石逐个放入凹穴。当最后一块宝石放好后，遗迹的入口终于出现了。穿过以前那片迷宫森林，用钥匙打开大门，**コウ**走进了遗迹。首先在东北角的小屋二层取得一块图板（**パネル**），注意在二层有陷阱，应按左两格、下一格、左一格、下一格的顺序走。然后进西北角的屋子，把右边的拼图拼成左边的样子，最后嵌入刚得到的图板，太阳之钥（**たいようのカギ**）就会出现。用它打开东边的门，再向西进入另一个迷宫。在①处的水池里放有星之钥的右半边（**ほしのカギくみぎっ**），在踩下②处的按钮后，③处的月亮之钥（**つきのカギ**）才拿得到。月亮之钥可以打开迷宫南边的门，在④处的草丛里藏着星之钥的左半边（**ほしのカギくひだりっ**），用左右两半合成的星之钥（**ほしのカギ**）打开东边的门，即可进入最终迷宫。

这个迷宫要注意去踩月亮形的开关，令各道石门开启，还要用锤子砸开某几处墙壁、用大木棒撬开岩石（祥见配图）。⑤处的开关需要箭射，才能去踩⑥处的开关，然后再射一下⑤便能继续前进。在⑦处要用水壶里的水浇灭两个火盆，而在⑧处则须用钻木取火工具点燃两个火盆。开关 9 至 14 的踩踏顺序是：9、10、13、12、13、11、14。后面的透明迷宫请注意看配图。冲破重

重障碍，**コウ**终于拿到了月形宝石（**つきがたのほうせき**），同时，一道通向船坞的门也打开了。

安好最后的宝石，**コウ**和**ナミ**以及小猴子一起离开了这座孤岛，在海上，他们回忆起岛上的一幕幕往事……十年之后，教堂中奏起了婚礼进行曲，**コウ**和**ナミ**正跟着牧师念出誓言。

备注：本游戏每达成一种结局，就出现一部分图案碎片，只有 8 种结局都达成过之后，一幅图片才能拼全。

女神転生外伝
Last Bible™
ラストバイブル

©1993 ATLUS

女神转生外传Ⅱ

以收集仲魔并进行仲魔合体为卖点的名作在 GB 上推出了第二弹。虽然是掌机上的游戏，但制作依然的很仔细。

GB　厂商:ATLUS　类型:RPG
发售日期:1993.2.23

行走时指令介绍

まほう——魔法
アイテム——宝物
　つかう:使用　**そうで**:装备　**わたす**:转移　**すてる**:丢弃
たいれつ——队列
　よぶ:将魔兽同伴调入作战队伍
　もどす:解除　**いれかえ**:替换　**はずす**:释放　**いちがえ**:排序
ステータス——状态
システム——系统
　セーブ:存档　**メッセージ**:速度

战斗时指令介绍

たたかう——战斗
　こうげき:攻击　**まはう**:魔法　**アイテム**:道具　**まもる**:防御
はなす——交谈,成功后会出现下面指令
　なかま:录用　**おかね**:交钱　**アイテム**:交道具　**たちさる**:释放
にげる——逃跑
オート——自动
みかた——状态
たいれつ——队列
　よぶ:调入　**こうたい**:替换(每回合一次)　**いちがえ**:排序

角色升级时指令介绍

たいりよく——体力　**ちりよく**——智力
ちから——力量　**すばやさ**——速度　**うん**——运气

2000年后,世界再次呼唤救世主的名字

在**ユーリのもり**,与山洞口魔兽交谈。选**はい**后,进入山洞,可得到**サーベル**(武器,军刀)、**かれのふく**(防具,皮衣)及100元钱。来到西南方的**アイン**村,去左上角屋内。与**ラルサ**交谈后,来到村上方的花园里,而后得到了道具**ペンダント**。在离开村子之前,**ラルサ**加入。在村周围练上4、5级,接着来到北面的**ベルクのどうくつ**山洞。在洞内可找到一只魔兽,战胜它后,

回到了**アイン**村。与老贤者**メドク**交谈后,回到**ユーリのもり**,发现这儿已经重兵把守。进入山洞,打败一个士兵后,所有的卫兵都离去,在离开村子之前,**ラルサ**独自离去。

回到**アイン**村,在武器店门口,**エサウ**加入,于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北的**みなと**,搭船来到第二块大陆。

上岸后,向东北方来到**ピクシーのむち**。遇见一个士兵正欺侮精灵们,打败它后,应妖精们的请求,派了手下一位魔兽同伴留下,帮助它们镇守村子。穿过隧道,众人来到**シドン**町(此处有可供魔兽们合体的场所)。稍作打点,继续向东北行路,过桥后来到了**エサウのこもよう**。刚进村时,**エサウ**会一度离去,而当正要进入上方屋内时,他却又突然回来了(此处有可供魔兽们升级的场所)。出村后,向西北方来到一个隧道,但因没有钥匙,没法打开这儿的铁门,只好回到**エサウのこもよう**再想办法了。再次进入村北的屋里,与人交谈后得到了**カギ**,这下可以打开那扇门了。但别急,先去西方的**エブラ**村。在花园里再次遇上以前在**アイン**村见过的两位魔法师**クラウ**和**ゾディア**,二人加入。于是四人穿过隧道,来到一处废墟。来到二层,在下方那块异色的地板处,**クラウ**施展魔法,由此得到了**アクアのちから**。回到**エブラ**,进入花园,**クラウ**会对着大树使用**アクアのちから**。然后来到**マナセ**(绕行至西北方),乘船来到**マゴクのきち**,将两个背着箱子的人护送回来。回到**エブラ**,进皇宫,从国王处得到了**てがみ**。然后去南方的**シッパル**,打点完后向村西的**ベクレルこうざん**洞窟出发,在洞里得到了**マグネタイト**。





回**シドン**,搭船来到**ブルトン**,在村中央大屋内与人对话后,那人离去。由此,便可以进入村子下方的塔内,在塔内救出**サフイア**后离开。回**ブルトン**后**サフイア**加入,**エサウ**离开。用瞬间移动魔法来到**マゴク**。在村口,**クラウ**和**ゾディア**离开。进入皇宫,发现国王不在,正当要离开,国王却和**メドク**一起回来了。在密室与**メドク**交谈的结果却是被打入大牢,幸好**ガンズ**赶来相救,终于脱出。于是回到**シドン**,搭船来到**テュロス**(若此时去**エサウのこきよう**,可得到2只30级的魔兽)。行至北方的**リュカオンこうざん**(途中可在**リュカオン**稍作休息),在洞窟内,**エサウ**会一度加入,

但在战胜岩怪后又会再次离去。

回到**テュロス**，乘船去**ヒュパティア**，却发现**ヒュパティア**已成废墟。在村西北方的**ギースとりで**洞内见到了**ラルサ**和儿时一起玩耍的宠物**リルレオン**接着，又在内室见到了**メドク**。在干掉两只魔兽后，离开山洞，回到港口，乘船去**ゴク**。在町内调查情报后，出村穿过隧道，来到了山顶上的**セイレムだいち**，在塔内再次遇见**メドク**。从塔内出来后，回**ゴク**，在港口乘船去**エリドゥ**，在村南边的废墟，遇上了**クラウ**。进入其身后的井内，遇上**ゾディア**正在劝阻小孩进入。二人加入后，往井的深处挺进，在最后竟发现是大魔王**ガイア**。不过幸好现在只是它的第一形态，并不很强（虽然，两击可干掉一个己方战士）。终于将它打倒，**クラウ**与**ゾディア**也离开了。回到**エサウのこきよう**，遇见**エサウ**，他再度加入队伍。回到**ゴク**与**ガンズー**交谈后，众人终于拥有了自己的船了。在港口内，正与右下方的船家搭讪，**ガンズー**前来加入。来到**ゴク**西南面的小岛，进入岛上的**かいぞくのアジト**，干掉拦路的魔兽，打倒二个守卫，见到了已经奄奄一息的**メディア**，说完话，她就死了。接着**ガンズー**独自离去。回到**マゴク**，去岛西面的**カノツサのしま**，干掉守卫，与**ガンズー**再次相遇。二话没说，他即与**ユーリ**单挑，打败他后，他再次加入队伍。



众人回到**マゴク**。入皇宫，打败一个小喽罗后，进入内宫。却发现国王已被害，于是与凶手展开激战。胜出后，来到内室，看到了倒在地上的国王，还有**ラルサ**。与**ラルサ**交谈后他离去。在客栈休息一下，来到**ゴク**西方的**ちいさな むら**（岛上另有一个四周被树木包围的山洞），在武器店买下**スターナックル**。接着来到岛东边的另一小岛，入山洞。在洞深处一个球状物前，凭借**スターナックル**得到了**ラピス**。然后绕行至东南方的一块大陆，来到



大陆上的**サルマチア**。过桥，途经一个小屋（在此，**サフィア**会学到**ランカイン**魔法）。再过桥，进入一个树根样的建筑内，将**ラピス**放在桌上，随一阵剧烈的晃动，这里塌陷了，而众人则得到了一艘飞船。来到左近的山顶村落**ブランテイカ**，在宫殿内**エサウ**离去。在客栈睡一觉，此时在山脚下又出现了一个建筑物（树根状）。乘飞船前去，在魔宫门前，打败**ラルサ**，拿到了**エルのつえ**。

先回**ブランテイカ**，**クラウ**和**ゾディア**加入，然后去**マゴク**说服**ガンズー**加入。此时前去第一块大陆港口**みなと**东边的岛上（岛上有一建筑物被六个小山包围着），在这里五位战士都学会了合力技**フォース**魔法（要两人同使才有效，攻击范围：敌全体）。再去一趟**エサウのこきよう**，调查大树。去屋内与**エサウ**交谈，并跟他出屋，于是他加入（同时他也学会了**フォース魔法**）。其后要去的是**エブラ**和**マゴク**，分别调查两地的大树，最后在**ブランテイカ**的大树处得到了打开魔宫大门的关键物**いのちのひかり**。其后便是与大魔王**ガイア**的最终之战了，这次可是第二形态，没有六、七十级，能取胜的机会很小。接着就是大结局了，努力吧！

经验补充



1. 在通关后的主角画面时，按 A 键可继续进入游戏，Level、金钱不变，不过并非从头开始，此时可在 4 处得到超级魔兽：①**ゴク**西南面的岛上的**ルシフェリウム**山洞村庄，120 级②**テュロス**村，给魔兽升级的那个人，100 级③**ブランテイカ**村大殿右方屋内，120 级④**ブルトン**村下方塔内，100 级。另外可在**エブラ**村得到一只蛋。

2. 善用蛋（**たまご**），虽 HP 只有 1，但谁也伤不了它，可用来当挡箭牌。

3. 关于合体。开头虽有合体场所，但后期**サフィア**会学会合体魔法（**コンパック**），更可练出超强魔兽（看运气，月的盈亏等）。

4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角们的等级，可在主角们升 5 级给它们提一次，且去领回时先 Save 一下，因为有时会把魔兽们练没了。

5. **マグネタイト**道具的作用，可用来在某些山洞里交换其他道具。

6. 还有些山洞里，会有宝物商人，若按要求找到宝物（末尾标字的即是），会得到魔兽作为奖励。



口袋恋爱

自从宠物蛋大获成功后，许多厂商都推出了随身携带育成游戏，而KID公司的口袋恋爱以其出色的情节获得好评。

GB	厂商:KID	类型:SLG
	发售日期:1997.6.23	

操作指令说明

开机进入游戏后，会让玩家选择しーでぃーとの、りんく，若选择りんく しない（不连）则可跳过序幕中各人物的自我介绍，若选择りんく させる（连接默认）则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

すたーと:START,从头开始。接着依次输入姓（みようじ）、名（なまえ），昵称（にっくねーむ），生日（月:うまれた月、日:うまれた日），血型（けつえきがた）而后按A键确认，若要更改，按B键退回，重新设定。つづき:继续。

进入游戏画面出现的菜单：

屏幕上方：日期，金钱

屏幕正中：当日起一周内（除日曜日）

上下午活动的安排

屏幕左下：状态栏

がくりょく知识　きようさ灵巧　かっこう外貌　けんこう健康

たいりょく体力　センス感觉

屏幕右下：活动安排

★べんきよう学习：知识UP、健康DOWN、体力DOWN、感觉DOWN、灵巧UP;

★みだしなみ梳理：外貌UP、健康DOWN、感觉UP、知识DOWN;

★くらぶ俱乐部：かなりがんばる参加活动、このくらぶをやめる退部。（いご围棋部、やきゆう野球部、しゆげい手工艺部、ばすけっと篮球部、いかいわ英语会话部、さっかー足球部）

★からおけ卡拉OK:外貌UP、知识DOWN、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉UP;

★げーむ电子游戏：外貌DOWN、灵巧UP、健康DOWN、知识DOWN

★あるばいと打工：知识DOWN、外貌UP、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉DOWN

★りらっくす休息：外貌DOWN、灵巧DOWN、健康UP;

★こーゆー关系

★じようほう情报：たうんじようほう市内情报、しよじひん道具、おんなのこのじょうほう女孩情报

★よてい　预订计划（当月，下月）

★ほぞん保存

★おぷしょん调整：しーでぃーとの りんく与CD机的连接、りんく しない不连、りんく させる默认、につき を けす消除记录

★しゅうりょう 终了（退出游戏）

★でかける 外出

★れんらく 联络：でーとにさそう约会、ぷれぜんと赠送礼物

角色情报

★姓名：佐伯るるな（さえき・るるな）

生日：6月14日

年龄：16岁

血型：A

喜欢的东西：针织物（ぬいぐるみ）、巧克力派（チョコパフェ）

讨厌的东西：数学、不修边幅的人

喜欢的场所：游园地、汉堡包店

兴趣：购物、编织物

背景：同年级、同班生、主角幼时同伴，与前野四郎（まえの・しろう）关系不错

★姓名：高尾水树（たかお・みずき）

生日：10月10日

年龄：16岁

血型：O

喜欢的东西：棒球（野球），望远镜

讨厌的东西：手工、狗（因小时被狗咬过）

喜欢的场所：野外、天文台

兴趣：所有体育运动，天体观测

背景：同年级，同班生，热衷于体育俱乐部，与原拓也（はらたく・や）不错

★姓名：松田由美（まつだ・ゆみ）

生日：8月12日

年龄：17岁

血型：B

喜欢的东西：糖果、旅游鞋

讨厌的东西：蟑螂、电影

喜欢的场所：街道、看得见天空的地方

兴趣：散步、饶舌

背景：汉堡包店内的打工妹，上级生，身为大学生的她却喜欢饶舌

★森园美里（もりぞの・みりい）

生日：9月21日

年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:参考书、经济新闻
讨厌的东西:浅薄的人、嘈杂的地方
喜欢的场所:图书馆、屋顶平台
兴趣:围棋、电视游戏
背景:转校生,相当认真的优等生,暗恋原拓也(**はらたく・や**)

★森园麻里(もりぞの・まりい)

生日:9月21日
年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:流行杂志,手提电话
讨厌的东西:考试、学习、说教
喜欢的场所:俱乐部、路上
兴趣:电视游戏
背景:同年级别班的女生,与森园美里是双胞胎,有一大帮玩游戏的朋友。

★爱川凉音(あいかわ・すずね)

生日:11月30日
年龄:15岁
血型:B
喜欢的东西:推理小说、小动物(尤喜喂养仓鼠)
讨厌的东西:体育课、当别人面谈话
喜欢的场所:图书室、保健室、自己家中
兴趣:读书、空想
背景:下级生,性格老实、懦弱,喜欢做梦,身体较弱

★筱泽ももよ(しのざわ・ももよ)

生日:7月19日
年龄:16岁
血型:AB
喜欢的东西:玩具、牛奶
讨厌的东西:严肃的气氛
喜欢的场所:游戏中心、公园
兴趣:游戏、计算机、公共澡堂
背景:其它班的女生,游戏玩得比男生都棒

注:标有○标记的活动,只有在特定日期才能进行。

特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到
5月30日——集体郊游

6月27日——校运动会(结识爱川凉者)
7月1、2、3日——期末大考
10月21—24——日修学旅行
10月30日——万圣节 party
11月4、5日——校文化祭、篝火晚会
12月1—3日——期末大考
12月25日——圣诞节

有关外出:

选择外出(**でかける**)指令后,根据季节不同可去的地方有以下几处,
だれか よびだす传呼
こいがはら こうこう——学校
こいがはら しぜんこうえん——公园
げーむせんたー しみず——游戏中心
むくがわ かせんじき——市郊
からおけ ふあんきーぐるーぶ——舞厅
こいがはら としょかん——图书馆
こいがはら はんばーがーしょっぷ——汉堡包店
こいがはら ぷらねたりうむ——天象馆
こいがはら しょっぴんぐせんたー——购物中心
こいがはら——电影院
こいがはら えき(ゆうえんちゆき)——游园地
こいがはら ばすてぃ(びーちゆき)——海滨(暑假)
こいがはら ぷーる——游泳池(暑假)
さくらのもん——樱花林(春天)
こいがはら なみきみち——林荫道
ちーずけーき こみや——西式点心店(冬季)

注:选择去购物中心,若选**しょっぴんぐ**(购物),则可在店内选购商品,商品清单见下文,若选**でかけるだけ**,则有以下几处可去:
ぬいぐるみ なかじま——玩具店
ぷらざ ぺにー(ざっかてん)——杂货店
ぺっとしよっぷ ぶる——宠物店
ぶっくしよっぷ なかむら——软件店
すぽーつぎやー さとう——体育用品店
といしょっぷ ひかる——玩具店
めでぃあしよっぷ やきさん——软件店

和女孩交往要注意的是

1. 第一印象很重要,所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话,这样也许可以事半功倍(也许一开始就会有一颗小"心")。

2. 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的，因此当确定要追求的目标后，最好不要再与其他人约会，不然那位又不高兴了，顾此失彼，得不偿失。

3. 当关系发展到一定程度，与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件，会导致感情猛涨，所以尽量多试试(还有S/L大法呢，怕什么)。

4.11月3日以后，不可以再使用家中的电话约会。但还有一法，出门后再打电话传呼她，效果相同，还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。

5. 日常事件中的选项由于全是日文，不知含义，只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。

6. 送礼物一定要根据喜好，不对胃口，即使送一台价值5万的电脑也是枉然，要仔细考虑的。

7. 打工与参加俱乐部活动是势不两立的，只能在打工与俱乐部中选其一(也就是说参加了俱乐部，就打不了工，反之亦然)，相同点在于二者都只能在水曜日，土曜日及日曜日或特定假日进行。

8. 打工一次能赚1500元钱，但健康会大幅下降，需权衡利弊。

9. 上下午的效率不相同，一般来说上午要高于下午，可善加利用。

中日文对照

ぽけっと・べる——袖珍电话　　ぴー・えいろ・えす——P.H.S
けいたいでんわ——移动电话　　じようほうつーる——情报工具
てでぃべあ——玩具熊　　ちょーむずすうがく(さんこうしよ)——参考书
ぎんのいせりんぐ——银耳环　　しゆげいせっと——手工艺品
いちおーきやつぷ——帽子　　ぼうえんきよう——望远镜
すてきなあみもの——编织物　　しべりあんはすきー(ぬいぐるみ)——针织物
ほしのおはなし(ほん)——书　　みんときゃんでい——糖果
のーうえいぶ(すーにーかー)——旅游鞋　　ぱっぱらぱー(げーむ)——游戏
ごきぶりくん(おもちや)——蟑螂君　　わたしのぺっと(ほん)——书
たきちっち(おもちゃ)——玩具　　まつくす95(すにーかー)——旅游鞋
にほんけいざいのゆくえ(ほん)——《日本经济的去向》(书)
98ねんこれかでる(さんこうしよ)——参考书
さいきょうのいご(ほん)——《最强的围棋》(书)
わっきんとっしゆ(こんぴゆ~た~)——电脑
こーどきっど(すいりしょうせつ)——推理小说
たうんじようほう4月~12月——市内情报4月~12月



心跳纪念品口袋版

体育篇・文艺篇

历史上第一款恋爱模拟游戏，同时也是历史上最成功的恋爱游戏以GB最大容量卡带的身份登场，直逼SFC的效果令人惊异。

GB	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日期:1999.2.1	

恋爱游戏始祖移师GB依然光彩照人

从去年就开始期盼《心跳纪念品》的GB版本，从KONAMI的网站上发现GBC的56色彩显让画面极其华丽，在电脑上仔细琢磨，发现KONAMI的美工真是NO.1，用只不过160×144的分辨率来直逼SFC的感觉！发现的不止这些，还有同时发售两个版本，GB有史以来最大容量32M，不同的新人物登场，新的MINI游戏，最让人惊喜的是利用GAME BOY进行联机！于是，对于魔法师这个心跳迷，暗自下决心非原版不买。

终于《心跳纪念品POCKET~体育篇》到手了，虽然对KONAMI的实力已有准备，不过游戏开始的清晰语音还是吓了魔法师一大跳！天哪！8位，还是掌机，当年在SFC上都鲜有人语！惊醒之后，想了想估计在游戏开始能有短短的问候语已经很了不得了，没想到进入游戏后发现人语无处不在(有些夸张)！这使魔法师对KONAMI的佩服如滔滔江水……

不再告白了，下面详细地说说。GB上的心跳回忆分两个版本：《心跳纪念品POCKET~体育篇》和《心跳纪念品POCKET~修养篇》。两个版本游戏系统一样，都是32M和电池记忆，最大的区别是登场人物的不同。两个版本都登场的人物有藤崎诗织，早乙女好雄，迷之女馆林见睛和女扮男装的伊集院丽。体育篇的特有人物：虹野沙希，清川望，美树原爱，古式由加丽，两名新人分别是留学的帕特丽希娅和末贺高校的宗像尚美。修养篇的特有人物：朝日奈夕子，镜魅罗，如月未绪，纽绪结奈，片桐彩子(我的最爱！)和新人和泉恭子。





光辉高校的生活讲座

自己的能力是美妙高校生活的基础!

能力是影响与女孩的初会,约会和告白的重要因素,想认识更多的女生,想博得她们的好感,那么从自己做起吧。

在《心跳纪念品》系列中能力共有9项:体调、文系、理系、艺术、体育、杂学、容姿、根性和压力。前8项是越高越好,而最后一项可正相反。通过每周不同的行动来控制它们的涨落,具体就看看能力变化表吧。(见下文上表)

关于你自己,虽然要追求梦里的目标,但还是要注意自己的身体的,如果奋斗的太过了,可是会生病,受伤和神经衰弱的哟!所以跟生活中一样,要注意休息呀。

社团活动可是很有趣的一项,高中三年如果不参加可真是浪费了。由于GB版的两个版本特殊性,两个版本《心跳纪念品 POCKET~体育篇》和《心跳纪念品 POCKET~修养篇》出现的社团也不尽相同。《心跳纪念品 POCKET~体育篇》有棒球、网球社、足球社、篮球社和游泳社,而《心跳纪念品 POCKET~修养篇》有文艺社、吹奏社、科学社和美术社。他们和能力也是相关的哦。(见下文下表)

注:▲代表数值上升;▼代表数值下降;▲与▼的个数代表变化幅度;——代表无变化;●代表指令是否成功均对数值无影响。

能力 行动	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文系学习	▼	▲▲	▲	▲	▼	▲	▼	▼	▲
理系学习	▼	▲	▲▲	▲	▼▼	▲	▼	▲	▲
芸术系学习	▼	▲	▲	▲▲	▼	▲	▼	▼	●
运动	▼▼▼	▼	▼	▼	▲▲▲	▲	▼	▲▲	▲
游び	▼	▼	▼	▼	▲	▲▲▲	▲▲	▼▼	●
おしゃれ	▼	▼	▼	▼	▼	▲▲	▲▲▲	▼▼	●
休息	▲▲▲	——	——	——	——	▼▼	▼▼	▼	▼▼▼

能力 社团	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文芸部	▼	▲▲	▲	▲	——	▲	▼	▼	▲▲
科学部	▼	▲	▲▲	▲	——	▲	▼▼	▲	▲▲▲
美术部	▼	▲	——	▲▲	▲	▲	▼	▼	▲▲
吹奏乐部	▼	▲	▲	▲▲	▲	▲	▼	▲	▲▲
野球部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
サツカー部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
水泳部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
テニス部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	——	▼	▲▲	▲
バスケ部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲



起伏涨落的女生评价!

恋爱游戏恋爱游戏最主要的自然是女生们了,怎样才能成为情场高手(游戏中)呢?必须要了解游戏中的三个隐藏要素:友好度,心跳度和伤心度。

影响心跳度的因素:(心跳度表)	
在期末考试中取得好成绩	↑
在社团活动比赛中胜出	↑
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行,文化祭没有邀请她同去	↓

伤心度可是有传染性的,女生们开始伤心,关于你的不好流言就会传播开,最终导致集体大爆炸!不要幻想着一心一意对她好就可以让她告白,姐妹的力量是恐怖的!

影响友好度的因素:(友好度表)	
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在体育祭表现活跃	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行,文化祭没有邀请她同去	↓

影响伤心度的因素:(伤心度表)	
给女生打电话	↓
在约会时留下好的印象	↓
关于你的不好流言在女生中传播	↑
在下学时不邀请她一起回家	↑
在下学时跟其他的女生一起回家	↑
和她约会时爽约	↑

——要常常联系哦!

让魔法师胆战心惊的爆弹(爆蛋!?)!

爆弹出现之前,会有一些前兆的,比如频繁的在放学后碰见她,不管她的语气好不好。然后就是在女生间关于你不好的流言在传播,在放学后持有爆弹的女生对你"……"后就跑掉了。最后是好雄在晚上来电话,你就折了:所有女生的友好度和心跳度都下降!太可怕了!所以不管怎样都要在好雄的电话之前解决爆弹!只要你打电话给她,不管约会是否成功,都会有作用的。还有,如果有很多女生都爆弹了,你可以按下面的方式约会,可以在有限时间内解决复数的爆弹。(解决爆弹表)

周日 1	打电话给 A 爆弹,约会定在假日
周日 2	打电话给 B 爆弹,约会定在周日 4
周日 3	打电话给 C 爆弹,约会定在周日 5
	(这时候对于 ABC 已经起到了一定缓和作用,她们不会很快爆炸)
假日	约会 A
周日 4	约会 B
周日 5	约会 C



光辉高校的时间预定

日本的高中是怎样的？下面就来看看光辉高校丰富的生活预定。

日期	事 件	日期	事 件
第一学年 1997		10/3	文化祭
4/4	入学	12/14 - 12/19	期末考试
6/7	体育祭	12/25 - 1/7	寒假
7/14 - 7/19	期末考试	3/15 - 3/20	期末考试
7/24 - 8/31	令人愉快的暑假	3/24 - 4/3	春假
10/4	文化祭(有点象大学的学生节！)	第三学年 1999	
12/15 - 12/20	期末考试	4/5	开学
12/25 - 1/7	也令人愉快的寒假	6/5	体育祭
3/2 - 3/7	期末考试	7/12 - 7/17	期末考试
3/24 - 4/3	春假(不是为了过春节)	7/24 - 8/31	暑假
第二学年 1998		10/2	文化祭
4/4	开学	12/13 - 12/18	期末考试
6/6	体育祭	12/25 - 1/7	寒假
7/13 - 7/18	期末考试	2/19	受验(等同于我们黑色 7月的高考)
7/24 - 8/31	暑假	3/1	毕业典礼，也是告白之日

上面只是作为光辉高校学生的基本时间表，还有很多其他有趣的活动，比如参加的体育社团就可以向全国冠军冲刺，每年的合宿还有修学旅行等等，等着你去发现！真是很丰富的高中生活。



没有人能打败我！学习学习再学习

身为高中生，学习自然很重要了。不要以为只靠约会就可以让女生心动，实际上你自己的各种能力的增长也会让女生们的看法产生变化的。比如你在棒球社努力的练习，打败若干高校，自己的运动和根性很高，即使你不太约会虹野沙希，她也会主动来找你的。所以学习学习，真的很重要。如果你在期末考试中考第一，你便可以成为"考试的帝王"；在与若干高校的体育社团比赛胜出之后，便可以向全日本冠军冲击！

考试不及格！很难达到的事件，如果你一直在家睡大觉，一点都不学习，在考试时就会有红灯的出现，结果是强制补习功课若干天，最好不要这样呀！



最好不看的东东！



如果你顽强拼搏了数次，仍无法追求到让你心动的女生，你可以看看下面的东西。如果不是，最好不要看，因为过多的了解游戏的内定情节会让你失去新鲜的感觉，让游戏变成一种机械的操作，而目的仅仅是达到 PERFECT。

女生们的登场条件

登场条件好象比以前容易些哟！

注：登场条件中()中的数值是指如果当时登场人数在 3 人以上所需要的数值。

角色	所 需 条 件
藤崎诗织	游戏开始必定登场
馆林见晴	在第二年春和夏两次找错人，并且符合其他任何两人的告白条件，乱数决定(？)
伊集院丽	游戏开始必定登场
～体育篇～	～体育篇～
虹野沙希	根性 35(95)以上，社团活动以外的行动中
清川望	运动 30(70)以上，根性 30(70)以上，运动行动中
美树原爱	在学校活动中活跃，以事件的方式在情人节或圣诞节等出现
古式由加丽	运动 80(83)以上，容姿 80(83)以上，运动行动中
帕特丽希娅	第一学年第三学期必定登场
宗像尚美	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
～修养篇～	～修养篇～
朝日奈夕子	杂学 90 以上，游玩行动中
镜魅罗	容姿 100(125)以上，打扮行动中
如月未绪	文系 60(85)以上，文系学习行动中
纽绪结奈	理系 60(85)以上，理系学习行动中
片桐彩子	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
和泉恭子	运动 40(70)以上，根性 40(70)以上，运动行动中
早乙女优美	第二年开学必定登场







女生们的告白条件

仔细看看，发现女生们的要求不是很高嘛！

角色	所需条件
藤崎诗织	文系，理系，艺术，运动各为 130，杂学 120，容姿和根性为 100
馆林见晴	廊下被撞一次，最后没有达到告白条件的女生(？)
伊集院丽	无条件，只要你从游戏开始就一直打电话给她，相当乏味的过程
～体育篇～	～体育篇～
虹野沙希	运动 120，根性 120，容姿 60
清川望	运动 120，根性 70
美树原爱	文系，理系，艺术，运动各为 80，杂学 90，容姿 100
古式由加丽	运动 120，容姿为 100
帕特丽希娅	文系 140，杂学 100，容姿 110
宗像尚美	理系，艺术，容姿各为 100
～修养篇～	～修养篇～
朝日奈夕子	杂学 120，容姿 100
镜魅罗	艺术 90，杂学 100，容姿 140
如月未绪	文系 120，容姿 100
纽绪结奈	理系 120，容姿 90
片桐彩子	艺术 120，容姿 100
和泉恭子	理系 80，根性 110，运动 130
早乙女优美	杂学 80，容姿 100，运动 90



PERFECT 约会簿

说是 PERFECT，实际还是有些要你自己再去探索的，要不然可真的没什么意思了。

（表格项目：时间条件，地点条件，女生对你感觉的要求，事件简述）

女生对你感觉的要求：最喜欢、非常喜欢、印象好、普通、无条件

藤崎诗织			
春天	？？？？？？	—	春天的回想
春天	中央公园	—	
夏天	？？？？？？	—	一起回想放火花
夏天	溜水道	印象好	和藤崎诗织已经去过一次游泳池，第二年以后再去时
秋天	近所的公园	非常喜欢	回想以前在这里比身高的事
秋天	？？？？？？	—	回想小时候……
冬天	游园地(观览车)	最喜欢	突然观览车停下来了！
学校	在学校时(6－9月)	非常喜欢	一起撑伞下学吧！
学校	在学校时(除休息日)	非常喜欢	一起上学吧！
特别	圣诞宴会后	最喜欢	送我回家，好吗？
特别	3月1日－4月3日	最喜欢	与诗织的生日都是在 3月的周日，而且当天没有约会

馆林见晴(对不起，因为时间紧和机率太低，没法一一验证)			
学校	在学校时	—	廊下数次被撞到！
学校	社团比赛时来加油	—	廊下被撞到 3 次
学校	放学时	—	廊下被撞到 5 次，偶然发生
特别	电话留言	—	数次
学校	文化祭	—	文艺部没无认识的女生，第三年一个人去可以看到馆林见晴的演讲！
约会	？？？？？？？	—	在你和其他女生约会时她会出现，是真的认错人吗？

伊集院丽	
打电话 x 次后	可以在教室撞到她了！
打电话 y 次后	伊集院丽被绑架！上呀，英雄救美吗？
打电话 z 次后(x<y<z)	好雄怎么了？
"好雄怎么了"事件之后	在社团比赛时，伊集院丽竟然来给你加油！



~体育篇~

虹野沙希			
春天	中央公园	非常喜欢	这可是虹野沙希亲手做的便当呀！
夏天	和她第二次去游泳池	最喜欢	人工呼吸！？
秋天	9，10月去看棒球赛	—	她的眼里只有棒球了，我呢？
冬天	商店街（精品店）	—	迷路的小孩子
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	机率不是很高呀！
学校	修学旅行	非常喜欢	生病的她真象只小猫

清川望			
春天	第三年的美术馆	—	好大的力气！
夏天	海	最喜欢	运动能力可要在150以上呀！
秋天	植物园	—	原来她很喜欢花。
冬天	保龄球馆	—	小心！
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	帮我搬书，太感激了。
学校	体育祭	非常喜欢	学校里的花圃

美树原爱			
春天	游园地	—	总是这么有趣吗？
夏天	中央公园	最喜欢	美树原爱的爱犬
秋天	动物园	—	高兴，高兴！
冬天	溜冰场	最喜欢	运动能力要80以上！
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	一起撑伞之美树原爱篇
特别	圣诞宴会后	最喜欢	被丢弃的猫猫！

古式由加丽			
春天	植物园	—	食虫植物！？
夏天	第二次去水族馆	—	什么嘛！
秋天	中央公园	最喜欢	编织物，机率好象也不是很高呀！
冬天	滑雪场	—	升降梯的故事
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	受伤了吗？
特别	修学旅行	非常喜欢	浴衣的风姿！



帕特丽希娅			
春天	中央公园	印象好	超速的自行车！
夏天	第二年缘日在神社	—	MINI游戏很有趣呀！
冬天	第二年的元旦	—	穿着和服的金发女生特别
特别	第二年10～1月	印象好	因为想故乡的朋友而哭了。
特别	第二年10月～第三年5月	非常喜欢	去她的家里看看了。
特别	第三年10月～2月	最喜欢	第又去她家里，这回可不一样啦。

宗像尚美			
夏天	第二年去动物园	印象好	动物园真的很适合约会吗？
特别	第一年9月～第二年4月	—	意外的大惊喜！
特别	去看棒球两回	—	宗像尚美的大声援！
特别	第二年文化祭吹奏部	—	合同交流演奏会
特别	在学校里6～9月	非常喜欢	正面的冲突！
特别	第三年6月～11月	最喜欢	伊集院丽？
特别	第三年4月～12月	最喜欢	光辉高校VS未贺高校

~体育篇~

朝日奈夕子			
春天	游戏厅抓娃娃	—	达人，达人！
夏天	8月去游园地	最喜欢	夜间的游行
秋天	第三年去看演唱会	—	忘情的朝日奈夕子很可爱嘛！
冬天	溜冰场	印象好	被稍稍融化的冰滑倒
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	由于迟到被老师骂了
特别	在秋天的期末考试前	印象好	你的学习也很不好，去图书馆商量如何作弊？！

镜魅罗			
春天	商店街服装店	—	正确的回答是红色！
夏天	海	—	帮她擦防晒油吗？
秋天	游园地的鬼屋	最喜欢	害怕了的镜魅罗
冬天	滑雪场	最喜欢	我被青春撞弯了腰
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	有很多的追随者哟！
特别	在圣诞宴会后	印象好	送我回家吗？



如月未绪			
春天	游园地的绝叫游戏	—	气绝(晕了)
夏天	海	—	眼镜美女吗?
秋天	图书馆	—	神游书中,可以再次发生
冬天	第二年的电影院	—	结果和你的选择有关!
学校	在学校(夏季以外)	非常喜欢	帮助她搬书(又是苦力)
学校	体育祭	非常喜欢	和我一起练习吗?

纽绪结奈			
春天	去两回动物园	—	与考拉对决!
夏天	保龄球馆	—	电脑天才的作弊!
秋天	游戏厅的轮盘赌	—	老千,老千!
冬天	12月商店街	—	疯狂购物
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	纽绪结奈也有烦恼的
学校	修学旅行(北海道)	—	和外星人的接触

片桐彩子			
春天	卡拉 OK	—	想住在卡拉 OK 厅吗?
夏天	海	非常喜欢	片桐彩子怕水!
秋天	第三年去美术馆	—	画的记忆
冬天	天文馆	最喜欢	听听她的梦话
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	逃避游泳课的片桐彩子
学校	修学旅行(冲绳)	—	外语对话!

和泉恭子			
春天	游园地	印象好	
夏天	中央公园	最喜欢	
秋天	商店街	—	
特别	第一年 10月~第二年 4月	印象好	
特别	第二年 5月~第三年 6月	—	概率很低哟!
特别	第二年 3月~第三年 5月	印象好	偷偷跟着
特别	在学校 6月~9月	非常喜欢	
特别	第三年 7月	—	和世界征服有关呀!

★据说每月的第一个星期日是约不到她的!她有什么秘密呢?



早乙女优美			
春天	游园地	—	因为摔倒而哭了
夏天	中央公园	最喜欢	一起划船
秋天	11月去看摔角	—	兴奋得不得了
冬天	滑雪场	最喜欢	又哭了?
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	我也要给你做饭!
特别	冬天(除休息日)	非常喜欢	一起打雪仗!





魔法师的友情提示

1. 不要错过各种有趣的事情!

KONAMI就是KONAMI,丰富的MINI游戏和事件让你对《心跳纪念品》始终心跳。如果错过了很多,会很遗憾的。

可爱的MINI游戏

最基础的是每年的体育祭,都有四个MINI游戏,是100米跑,两人三足,拔河和带球走。它们不光和你当时的操作有关,还和你的运动能力有关,如果你的运动能力很高,100米跑就不用点键点的太辛苦了。



每年8月初都有的缘日(日本习俗?),可以约女生去神社(庙会?),可以玩到捞金鱼和套圈,还可以看到烟花大会。

在第一年的文化祭,去科学社参加活动,一定机会可以玩到"狂热节拍"游戏!而且玩过之后,就可以在游戏开始画面选OPTION直接游戏,有两首很有意思的曲子呀!

修学旅行时,在不同的地方都会碰到乱入的家伙向你挑衅,可不要选择逃跑呀!用RPG的方式努力战斗吧!(反正也赢不了),当你危难之时,正义的朋友(古怪的朋友)就会出现帮助你战胜敌人。如果与你同行的是女……心跳度可会上升的哟。

如果你进入社团,而且好好的进行社团活动,在第三年你会领悟出奥义(因社团而定),可是超杀呀!当年下半年在和女生约会时就会遇到流氓,打倒流氓后,他们的头头就会出来,再次对决胜利后你就会得到"世界番长""银河番长"等等的头衔。

神奇的MINI事件

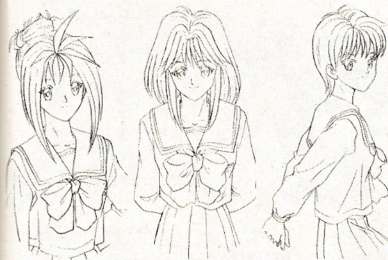
文化祭是很有意思的,去不同的社团都有不同的展示,象什么物质交换机(科学社),激光表演(科学社),心跳的主题曲演奏(吹奏社)等,自己去发掘吧,会有很多收获的。

生日、圣诞节、新年还有情人节、白色情人节,每天都有新奇的东东等着你,让你惊喜。

注意多看看约会情报,当出现不是总能有的约会地点或演唱会时,可一定要去呀,可以看到和听到STEED,ELP,KNM交响乐团等的表演呀。(你知道它们的原形吗?)

注意!注意!在夏季合宿结束后你可是有机会闯进某地的哟!不过如果你被发现的话,对你的风评可会降低的。





2. 努力学习的第一年

想做一个大家都喜欢的人很容易,可要想做一个一直都被大家喜欢的人就太难了。保持大家对你的友好和心跳又不让太多人伤心实在是太难了,尤其是在游戏的后期,怎么办?那么让保持的时间越短越好!第一年努力的学习吧,将各项能力都提升,不要过多的打电话和约会。当你的能力到达一定程度时,女生们该出场的出场,该心动的心动。到时候再开始约自己喜欢的女生,补偿喜欢你的女生,差不多还剩一年的时候你的目标就差不多达到了(有些特殊的人物除外),然后再开始不可能避免的保持大作战(游戏最难的阶段)。

3. 放学恐怖症

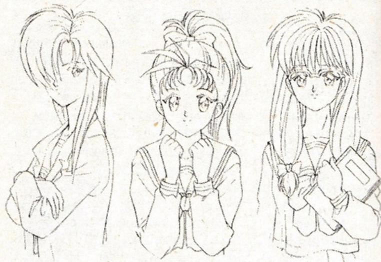
在游戏后期,女生们对你的友好度心跳度大大增加,看到清一色的笑脸可不要高兴的太早!你对自己目标的过分殷勤和对其他人的冷落,使她们当中脆弱的和醋劲大的纷纷伤心,没一会儿爆弹们就出来了。注意,频繁的在放学后出现就是不好的兆头,所以自己要有所打算,打电话或适当补偿性的约会再加上每个人的生日礼物去努力拆掉爆弹吧。本来放学后和女生一起回家很好嘛,可现在一到最后一年魔法师就祈祷一个人偷偷摸摸的回家。

4. 唯一的外校生

末贺高校的宗像尚美,《心跳纪念品POCKET》中唯一的外校生,是末贺高校吹奏部的部长。可以这么形容她:容易受伤的女人。哄她开心不容易,一点点错误她就会伤心。

因为不是同校生,在追她时有很多和别人不同,最主要的是能影响友好度,心跳度和伤心度的机会大大的少了,粗





有：送她生日礼物，打电话，约会，缘日和新年去神社和特殊事件。

以一般的方式追她，到第三年她对你也就是印象好或非常喜欢，而到不了最喜欢的脸红状态。所以你要一心一意的追她，把所有时间都给她，靠约会来提升友好度和心跳度。而其他女生对你的感觉对她对你的感觉影响不是很大，因为不是同校嘛。

而且要注意的是，在约会时一定要给她留下好的印象，千万不能说错话呀！如果有一次她说她很累了（你的表现不好），伤心度可要涨得不少呀。所以日文不成的话，还是用 SAVE/LOAD 大法吧。

5. 谜之少女馆林见晴

馆林见睛，稍微了解《心跳纪念品》的玩家都知道她，喜欢偷偷的看你，留下莫名其妙的电话，在约会时还会撞到。《心跳纪念品 POCKET》中的她是否和以前的她一样呢？

不好意思，魔法师暂时回答不了。不过有一点可以确定，如果她出现还是随机的话，《心跳纪念品 POCKET》中你将很难象其他版本中那么容易在约会中撞到她。在魔法师大约30余小时的游戏中竟然一次也没有在约会中撞到她！（条件当然是满足的），更不要说告白了。

关于如何得到她的告白，虽然上面有详细的条件，但是官方的资料实在是很含糊，怎样能确定的追到她魔法师还不清楚。大多数朋友在各种版本中追到她都是无意的，有人甚至说只要一直在家睡觉就可以了，不过大家不用去试了，在枯燥之味的三年睡觉后馆林见睛依然没有出来，魔法师真是欲



6. 与藤崎诗织相称的血型！

如果你是 B 型，那么藤崎诗织最好是 AB 型；如果你是 O 型，那么藤崎诗织最好是 A 型；如果你是 A 或 B，那么藤崎诗织的血型就是 P 也无所谓了。

不过还是把你在现实生活中的藤崎诗织的真正血型输进去吧，不要那么中毒呀！



7. 从称呼来看她对你的心跳感觉

每个女生对你都有不同的称呼习惯，比如什么什么君啦，直呼小名等。当她对你的感觉越来越好，她对你的称呼也会发生改变，很温馨的呀。

8. 从语音来看她对你的心跳感觉

有点无聊，不过对日文不怎么样的你可能有些用处。当你和她的感觉对上了，很多好的情况都会有语音。比如在游戏后期生日送礼时，当你送的礼物是最佳礼物时，女生就会很甜蜜的说些什么（放心，还是有字幕的）；还有在与对你很有好感的她约会时，说对了话，她总会在约会结束时也会很甜蜜的说些什么。

9.OPTION 的秘密

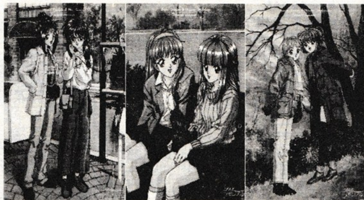
《心跳纪念品 POCKET》的 OPTION 可是有项目追加的哟！当你每追上一个女生，在 OPTION 中就会多出一项可以重复观看结局动画（可是包括什么都没有追上的结局呀，还有有趣的诗（歌词）呢！）。

当你玩出"狂热节拍"的 MINI 游戏，便可以在 OPTION









GB 版的最大奥义

GAME BOY 的最大特点除了便携就是易于进行数据交换和对战，《心跳纪念品 POCKET》中自然也不会少了这些。

★对决"狂热节拍"

在 OPTION 中可以选玩"狂热节拍"后，通过联机进行对战，看谁的乐感好啦！除此以外，还可以利用联机交换屏幕保护图象。

★最佳情侣对战！

在游戏中进行社团活动后，利用与女生"相性度"来进行对战的游戏

★游戏数据的交换

据说可以通过数据交换，来进行女生的追加（？真的吗？我喜欢的片桐彩子可以在体育篇出现吗？）

由于国内还没有《心跳纪念品 POCKET》卖，所以魔法师没能找到朋友来对战，上面关于对战的描述是根据资料来写的，真想早些试试对战呀！很诱人！如果有谁在北京可以和魔法师多多尝试各种游戏的对战，请妹儿至 yeding@263.net，在此谢过。

★永远的心跳

令魔法师钟情的《心跳纪念品》，是第一个也是唯一一个让魔法师钟情的恋爱育成类游戏。总的看来，游戏品质实在是很重要的因素。出色的人物设计，细心的事件描述，动人心弦的 BGM，还有很多很多的细节，再加上最重要的游戏平衡性，《心跳纪念品》无愧于恋爱育成类游戏的 NO.1。

也许在许多年后，你回想起你曾经《心跳纪念品》中追寻过的梦想，你会记得最让你心动的女生嘛？

TOKIMEKI MEMORIAL……FOR EVER



GAME BOY 金手指

大盗五佑卫门——天狗党的逆袭

快速升级

OC56AFF OC56BFF

金钱无限

OC8010F OC80227

大富翁

金钱全满

OC48199 OC48299 OC48309

樱大战 GB 檄·花组入队

能力全满

七码金手指		八码金手指	
力量 MAX	0AFD0FF	力量 MAX	80GGD0AF
智力 MAX	0AFD1FF	智力 MAX	80FFD1AF
灵力 MAX	0AFD2FF	灵力 MAX	80FFD2AF
气和 MAX	0AFD3FF	气和 MAX	80FFD3AF
速度 MAX	0AFD4FF	速度 MAX	80FFD4AF
命中 MAX	0AFD5FF	命中 MAX	80FFD5AF

好感最高

七码金手指		八码金手指	
樱	0AFC1FF	樱	80FFC1AF
谨	0AFC2FF	谨	80FFC2AF
玛利亚	0AFC3FF	玛利亚	80FFC3AF
爱莉丝	0AFC4FF	爱莉丝	80FFC4AF
桐岛	0AFC5FF	桐岛	80FFC5AF
红兰	0AFC6FF	红兰	80FFC6AF

勇者斗恶龙 III

无限金钱 0C4DCFF、0C4DDDB、0DABE0B
快速升级 0C562FF、0C563FF

洛克人 X——机械任务

HP 无限	0D52190
无限特技	0D530FF
无限生命	0D53190

游戏王——胶囊怪兽

提升能力胶囊 99 个

	七码金手指	八码金手指
移动	0C2EF63	0163EFC2
技能	0C2F063	0163F0C2
HP	0C2F163	0163F1C2
攻击	0C2F263	0163F2C2
防御	0C2F363	0163F3C2
速度	0C2F463	0163F4C2
星星	0C2ED63	0163EDC2

丹尼尔的甜蜜冒险

七码金手指

无限 HP 0A12CFF 0A12DFF

八码金手指

无限 HP 01FF2CA6 01FF2DA6

闪电出击

	七码金手指	八码金手指
导弹无限	0CA8404	010484CA

塞尔达传说 DX

金钱 999	0DB5D09	0DB5E99
无敌	0DBC710	

炸弹人 RPG

无敌 0C7890F

浪漫 SAGA3

无限金钱	0C6E0FF	0C6E1FF
EXP 最大	0D88BFF	0D88CFF

幽游白书

体力不减	0FFA280
能量不减	0FFA480

马里奥 DX

吐火	0C1CE01	0C1C501
无限生命	0C17F05	

龙珠 悟空飞翔传说

HP9999	010FD4D9	0127D5D9	
BP99999	019FDAD9	0186DBD9	010DCD9

第二次机器人大战 G

快速升级	0C220FF	0C221FF
无限金钱	0C222FF	0C223FF

永恒传说

八码金手指

フード超高 010FE6C8 0127E7C8
ガルド超高 013FE3C8 0142E4C8 010FE5C8
主角LV最大 0163C1C9
主角经验最大 013FC2C9 0142C3C9 010FC4C9
主角HP最大 010FD3C9 0127D4C9
主角TP最大 01E7D9C9 0103DAC9
主角力量最高 01E7E0C9 0103DFC9
主角攻击最高 01E7E0C9 0103E1C9
主角体力最高 01E7E3C9 0103E4C9
主角防御最大 01E7E5C9 0103E6C9
主角气力最大 01E7EAC9 0103EBC9
主角速度最大 01E7EFC9 0103F0C9
主角运气最高 01C8F1C9

七码系统

フード超高 0C8E60F 0C8E727
ガルド超高 0C8E33F 0C8E442 0C8E50F
主角LV最大 0C9C163
主角经验最大 0C9C23F 0C9C342 0C9C40F
主角HP最大 0C9D30F 0C9D427
主角TP最大 0C9D9E7 0C9DA03
主角力量最高 0C9DEE7 0C9DF03
主角攻击最高 0C9E0E7 0C9E103
主角体力最高 0C9E3E7 0C9E403
主角防御最大 0C9E5E7 0C9E603
主角气力最大 0C9EAE7 0C9EB03
主角速度最大 0C9EFE7 0C9F003
主角运气最高 0C9F108

牧场物语 GB2

金钱 999999

OCD873F OCD8842 OCD89OF

格斗料理传说一激战食物篇

金钱无限

OC3EEOF OC3EF27

经验值 255

OC41DFF

眼镜蛇指挥官

无限生命

OC2B803

无敌

OC2B00F

无赖战士

生命不减

OCOC905

越野赛车

主码

OOC3680

保持第一

OD82401

金钱无限

OD6O199 OD60299

T.G.E.S 全满

OD84C64 OD85264

OD85464 OD85664

心跳纪念品 POCKET

主码

OOC368OO OOOOOOOO

对女孩子的好感度

藤崎诗织:OA33B8C

如月未绪:OA33C8C

纽绪结奈:OA33D8C

片桐彩子:OA33E8C

虹野沙希:OA33F8C

古式由加利:OA34O8C

清川望:OA3418C

镜魅罗:OA3428C

朝比奈夕子:OA3438C

美树原爱:OA3448C

早乙女优美:OA3458C

宗像尚美:OA3468C

巴特莉希亚:OA3478C

和泉恭子:OA3488C

瓦里奥世界

生命不减

OA80905

变大

OA80A02

魂斗罗 2

生命不减

OC1D803

无敌

OD6F26C

武器全满

OC1DA03

超级机器人大战线上对战

金钱无限

OCA5EFF OCA5FFF OCA6005

可购买 99 级的机师

OCD7B63 OCDE763

全部机师等级 99

OCAC163 OCACE63

OCAC263 OCACF63

OCAC363 OCADO63

OCAC463 OCAD163

OCAC563 OCAD263

OCAC663 OCAD363

OCAC763 OCAD463

OCAC863 OCAD563

OCAC963 OCAD663

OCACA63 OCAD763

OCACB63 OCAD863

OCACC63 OCAD963

OCACD63 OCADA63

OCADB63 OCADE63

OCAC863 OCADF63

OCADD63

热斗斗神传

体力无限

OD94E48

美少女战士 R

生命无限

ODE81O3

体力无限

OCO5BEO

练金术士玛莉亚、艾莉

MP 最大值

OCB740F OCB7527

MP 现在值

OCB760F OCB7727

扫除最高

OCB7864

幸运最高

OCB7964

知识最高

OCB7A88

人气最高

OCB7B13 OCB7C64

疲劳最高

OCB7D64

练金经验值

OCB7E88 OCB7F13

金钱 99999

OCB419F OCB4286 OCB4301

塞尔达传说 DX

金钱 999

ODB5DO9 ODB5E99

无敌

ODBC710

体力不减

ODB5A60 ODB5B0C

爆走战机钢铁友情

金钱无限

OC1E3FF OC1E4FF

快速升级

OC808OO OC80900

蜡笔小新 4

只数不减

OFFBA02

生命不减

OFFB903

无敌

OFFBE02

炸弹人 GB2

无数生命

OC10603

火力最大

OC12804

炸弹最多

OC13504

炸弹人 GB3

只数不减

OC36303

火力最强

OC36904

炸弹最多

OC36804

炸弹人光之勇者、黑暗战士

炸弹数量 5 个

OC2F305

火力五级

OC2F405

生命无限

OC2F703

时间不减

OC3014B

波斯王子

只数不减

OC15BO3

人猿泰山

只数不减

OC1ACO5

无敌

OC17711

ONI3

快速升级

OC37200 OC37300

金钱无限

OC669FF OC66AFF

ONI4

快速升级

OCAE4FF OCAE5FF

金钱无限

OCFB3FF OCFB4FF

超级玛莉 4

生命不减

OFFBAO2

无敌

OFFBB03

蜘蛛人与 X 超人

只数不减

OD1A503

生命不减

OD1F824

热斗侍魂

体力不减

OC47D37

气槽全满

OC47FOE

热斗饿狼传说 2

体力不减

ODO3O60

热斗拳皇 95

体力不减

OD84784

气槽全满

OD84938

热斗拳皇 96

生命不减

OD94E48

气槽全满

OD95038

热斗拳皇 97

生命不减

OD94E48

气槽全满

OD95038

奇天烈大百科—大江户冒险

生命不减

OC9281C

无敌

OC91D07

幽游白书

HP 不减

OFFACCO

SP 不减

OFFAECO

幽游白书——暗黑武道会

HP 不减

OFFA164

SP 不减

OFFA364

幽游戏白书——魔界之门

SP 不减

OFFA280

经验值 9999

OFFA40F OFFA527

GB 大战略 2

金钱无限

0FFE6FF

0FFE7FF

0FFE803

女神转生外传

金钱 999999

0C5123F

0C51342

0C5140F

获得 65536 点经验

0C970FF

0C971FF





感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

青蛙河边跳

柴可

姚晓岚

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

